

**Univerzita Karlova v Praze**

**Fakulta humanitních studií**

## **Bakalářská práce**

Miloslav Brousil

**Komunita warezu: hodnoty, motivace, vnímání duševního  
vlastnictví a autorského práva**

**Warez community: values, motivation, perception of intellectual  
property and copyright**

Praha, 2016

Vedoucí práce: PhDr. Marie Dudziaková

*Chci poděkovat Marii Dudziakové za odvahu, se kterou se chopila tématu, a cenné poznámky, které s každou revizí činily práci lepší a lepší. Díky patří i Marii Kratochvílové, Andymu z webu TorrentFreak a všem respondentům za neocenitelné informace. V neposlední řadě děkuji Kláře Brousilové za grafickou úpravu práce, poznámky k výzkumu a druhé kapitole.*

*Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.*

*V Praze dne 24. 6. 2016*

.....  
*Miloslav Brousil*

**Abstrakt:**

Bakalářská práce vymezuje pojmy warez a internetové pirátství v kontextu dosavadních sociologických, politicko-ekonomických nebo právnických studií. Dále načrtává některé specifické rysy a odlišnosti této kyberkultury jak v rámci jejích interních struktur, tak vnějších projevů. Opomenuto není ani autorské právo a jeho současný vztah k digitálním autorským dílům. Empirickou částí práce je kvalitativní výzkum týkající se pojetí autorského práva a duševního vlastnictví v komunitě warezu, konkrétně u členů, kteří aktivně sdílí autorsky chráněný digitální obsah.

**Klíčová slova:**

Kyberprostor, kyberkultura, kyberzločin, pirátství, warez, duševní vlastnictví, autorské právo, motivace, životní hodnoty

**Abstrakt:**

Bachelor thesis defines terms warez and internet piracy in the context of existing sociological, political-economical or legal studies. It outlines certain characteristics and distinctions of this cyberculture, both within its internal structures and external manifestations. Copyright and its contemporary relationship to digital author's works are also not omitted. Empirical part consists of qualitative research about perception of copyright and intellectual property in warez community involving members who actively share copyrighted digital materials.

**Keywords:**

Cyberspace, cyberculture, cybercrime, piracy, warez, intellectual property, copyright, motivation, life values

# Obsah

ÚVOD.....	8
<b>I. TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>9</b>
<b>1. KAPITOLA .....</b>	<b>10</b>
1.1 KYBERPROSTOR .....	10
1.2 KYBERKULTURA .....	12
1.3 KYBERZLOČIN.....	17
<b>2. KAPITOLA .....</b>	<b>18</b>
2.1 DUŠEVNÍ VLASTNICTVÍ, COPYRIGHT A DĚJINY PIRÁTSTVÍ.....	18
2.2 PIRÁTSTVÍ NOVÉHO TISÍCILETÍ .....	20
2.2.1 Hudba.....	20
2.2.2 Televize .....	21
2.2.3 Kinematografie .....	23
2.2.4 Hry.....	24
2.2.5 Knihy.....	24
2.3 SHRNUTÍ .....	25
<b>3. KAPITOLA .....</b>	<b>27</b>
3.1 CO JE WAREZ? .....	27
3.2 ORGANIZACE A HIERARCHIE .....	28
3.2.1 The Scene vs. P2P.....	28
3.2.2 Suppliers .....	30
3.2.3 Crackers.....	31
3.2.4 Scene rules a příprava pro distribuci .....	32
3.3 KREATIVITA WAREZU – GRAFIKA, HUDBA A SLUŽBA VEŘEJNOSTI .....	36
3.3.1 Grafika.....	36
3.3.2 Cracktro .....	36
3.3.3 Mod music.....	37
3.3.4 Překladatelství .....	37
3.4 DODATEK.....	38
<b>II. EMPIRICKÁ ČÁST .....</b>	<b>40</b>

<b>4. METODOLOGIE .....</b>	<b>41</b>
4.1 SOUČASNÝ STAV POZNÁNÍ .....	41
4.2 VÝZKUMNÝ CÍL.....	41
4.3 VÝZKUMNÉ OTÁZKY .....	41
4.4 METODA .....	42
4.4.1 Kvalitativní výzkum.....	42
4.4.2 Polostrukturovaný rozhovor .....	42
4.4.3 PŘÍPRAVNÁ FÁZE.....	43
4.5 VÝZKUMNÝ VZOREK .....	44
4.6 SBĚR DAT .....	44
4.7 ZPRACOVÁNÍ DAT .....	46
4.7.1 Organizace materiálů .....	46
4.7.2 Otevřené kódování .....	46
4.7.3 Technika „vyložení karet“ .....	47
<b>5 VÝSLEDKY .....</b>	<b>47</b>
5.1 SHRNUTÍ .....	52
5.2 DISKUZE.....	52
5.2.1 Interpretace a srovnání.....	52
5.2.2 Limity .....	54
5.2.3 Možnosti.....	55
5.2.4 Další směr výzkumu .....	56
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>57</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>58</b>
<b>SEZNAM EXTERNÍCH PŘÍLOH .....</b>	<b>71</b>

## Úvod

*„Piracy has been over-analyzed in terms of its legality and access, yet under-theorized as a specific sensibility and attitude.“*

- Lawrence Liang

Když jsem poprvé četl tento citát, nijak mě nepřekvapil. V té době jsem již byl obeznámen s pirátským diskurzem a věděl, že je lákavým tématem pro právníky, ekonomy nebo kriminology. Mám teď na mysli pirátství coby formu spotřeby, získávání, stahování, nikoli pirátství coby distribuci, přípravu, nahrávání. Jednoduše řečeno, víme mnoho o downloadu, ale málo o uploadu. A především o lidech, kteří za uploadem stojí.

Při letmém pohledu se může zdát, že nejnovější pirátské filmy, hudba či software vycházejí z prázdnoty, objevují se na tomto světě jakoby náhodou a zájem o ně vzniká až v momentě, kdy se dostanou na disky těch, jejichž pohnutky a důvody pomalu začínáme znát. Svobodné matky a jejich snaha zabavit děti dalším animovaným muzikálem, nadějní skladatelé toužící na svém laptopu rozeznít knihovnu syntetických žesťů nebo indický startup, který shání kvalitní grafický editor. O nich ale tato práce není. Je o studentovi, který animovaný muzikál zpracoval a podle přísných pravidel umístil na síť, o skupině hudebních nadšenců, kteří společně zakoupili symfonickou knihovnu a poté ji zdarma rozšířili mezi ostatní, nebo o programátorovi, který hledal výzvu v podobě možnosti prolomit pokročilé šifrování celosvětově oblíbeného grafického editoru.

Je o warezu, jeho lidech a kultuře.



# I. TEORETICKÁ ČÁST

# 1. Kapitola

“Rule 33. Lurk moar -- it's never enough.”

- The “Rules” of the Internet

První kapitola bakalářské práce se ponese ve znamení předpony „kyber“. Její počátky sahají do 40. let 20. století, do oblasti biologie, strojírenství a sociálních věd, kde vznikl první z pojmů – kybernetika. Etymologie slova vychází z řeckého *kubernan*, tedy „řídít“ či „ovládat“ a největšího ohlasu předpona „kyber“ dosáhla na přelomu nového tisíciletí, než ji začala postupně konkurovat předpona „e“, která pojmenovala například e-mail, e-commerce nebo e-knihu (Manovich, 2000; Coe, 2015). V práci bude však řeč o kyberprostoru, kyberkultuře a kyberzločinu, což značí, že jsou tyto pojmy pro výzkum internetového prostředí stále relevantní. Pokusím se je co nejpodrobněji definovat, musím však zároveň naprosto souhlasit s autory citovaných publikací, že definování těchto pojmů bude vždy komplikované a neúplné. I proto se mi zdá satirický citát z *Pravidel internetu* uvádějící tuto kapitolu tak trefný. „Pravidlo 33. Šmíruj víc (*sic*) – nikdy toho není dost.“

## 1.1 Kyberprostor

Poprvé popsán Williamem Gibsonem v díle *Neuromancer* jako „sdílená halucinace každý den pocítovaná miliardami oprávněných operátorů všech národů, dětmi, které se učí základům matematiky... Grafická reprezentace dat abstrahovaných z bank všech počítačů lidského systému. Nedomyslitelná komplexnost. Linie světla seřazené v neprostoru myslí, shluky a souhvězdí dat. Jako světla města, ustupující...“ (Gibson, 1992, str. 46-47) a nejlépe rozveden s důrazem na konkrétní charakteristiky Michaellem Benedictem jako paralelní vesmír utvořený a udržovaný světovými počítači a telekomunikačními kanály (Bell & Kennedy, 2001), kyberprostor je podle prvních dvou abstraktnějších definic téměř oslepujícím a ohlušujícím místem střetu mnoha impulzů a informací, který svádí k literárnímu popisu kyberprostoru jako takového. Právě jeho narativním potenciálem argumentuje David Bell proti Benedictovu tvrzení, že jím takto definovaný kyberprostor neexistuje (Bell, 2001). Proto bude vhodné držet se tohoto vodítka a vstupovat do kyberprostoru skrze „příběhy“, které nabízí, než se složitě pokoušet o jeho celistvou definici.

Kyberprostor můžeme „částečně“ vymezit jako geografický prostor utvářený infrastrukturou satelitů, které společně skládají síť dostupnou privilegované menšině lidské populace obývající převážně bohatší západní státy (Dodge & Kitchin, 2001). „Částečně“

proto, že kyberprostor paradoxně postrádá časoprostorové geometrické aspekty, které jsou nahrazeny dematerializovanými sociálními konstrukty. Kyberprostor je náchylný k mutacím (mění formy okolo konzistentního obsahu) a progresivně dynamický, když přiměřeně k vlastnímu vývoji utváří nový obsah a restrukturalizuje ten starý. Taková dynamika některé autory znepokojuje. Pokud je pravda, že informace na Internetu nepotřebují propagovat a ke konzumentům si naleznou cestu sami (Katz, 2000), znamená to, že nesledují žádný cíl a nezáleží tak na tom, zda jsou nebo nejsou důležité. Potom by ale ležely argumenty týkající se kyberprostoru jako „společnosti vědění“ na velice chabých základech a je tedy nutné hledat odpovědi v možnostech, jak takovou sociální dynamiku a s ní i kyberprostor konceptualizovat, ať etnograficky nebo filosoficky (Hakken, 2005).

Než se pokusíme podívat na kyberprostor z dalšího hlediska, je nejdříve nutné přijmout tvrzení, že kyberprostor není ani prostorem, entitou nebo platformou, nýbrž rozšířením společnosti (Li, 2015). To lze vztáhnout i k jednotlivcům a pojmut kyberprostor jako jejich „rozšíření myslí a osobností, ‚prostor‘ reflektující jejich vkus, postoje a zájmy“ (Barak, 2008, str. 3). Kyberprostor se tak stává předmětem nového směru nazvaného *kyberpsychologie*, který se snaží s touto zcela novou lidskou zkušeností vypořádat, a to i za cenu, že celý obor transformuje. Kyberpsychologie však nezkoumá kyberprostor jako takový, ale pouze psychologické jevy (chování, zkušenosti) jemu vlastní, které vztahuje k člověku. Kyberprostor je pro ni spíše výzvou, prostředkem k reformě nejrozumnějších paradigmat. Na druhou stranu nabízí několik témat pro moji práci relevantních. Vyberu pouze jedno a bude jím otázka důvěry.

Důvěru můžeme definovat jako ochotu podstoupit riziko, popř. jako ochotu vystavit se zranitelnosti (Schoorman, Mayer, & Davis, 2007). Tvoří ji tři dimenze: schopnost vnímat kompetentnost druhého, schopnost věřit v integritu druhého a schopnost projevit shovívavost vůči důvěryhodnému (Bhattacharjee, 2002). Pojmy důvěra a bezpečnost jsou v reálných lidských interakcích vzájemně propojené, v oblasti technologie však jde o dva zcela oddělené termíny. Na poli informatiky je důvěra relativně vágním termínem načrtávajícím obrysy úkolu nebo události, na základě kterých bude provedena specifická operace. Bezpečnost je poté širším konceptem, který zajišťuje, že informační tok bude proudit požadovaným směrem a způsobem, který ochrání klíčové aspekty bezpečnosti jako soukromí, autenticitu, pravomoc, integritu a nevypověditelnost (Thampi, Bhargava, & Atrey, 2013). V kontextu této práce lze tedy prohlásit, že jedněmi z významných uživatelských prvků kyberprostoru jsou důvěra a bezpečnost. Takové prohlášení je však nutné doplnit o několik poznámek, které důraz, jež

přikládáme oběma pojmům, trochu rozmělní. Zaprvé, důvěra je v kyberprostoru přirozeně snižována odosobněnou komunikací a anonymitou uživatelů. Aby vůbec bylo možné vyhodnotit autenticitu informací a umožnit fungování důvěry, je nutné neustále využívat kontextu a provenience jako nástrojů kritiky (Yeo, 2013). A zadruhé, ačkoli vnímáme bezpečnost v kyberprostoru jako přirozený stav, je nutné si uvědomit, že jak internet, tak další přidružené informační technologie, byly vyvinuty s bezpečností až na druhém místě (Nielsen, 2012).

## 1.2 Kyberkultura

Při definování kyberkultury opustíme paradoxně široký pojem kyberprostoru a zaměříme se na prvek, který leží v jejím středu. Internet je globálním systémem propojených počítačových sítí využívajících rodiny protokolů TCP/IP („Internet“, 2001-). Samotný název „internet“ vznikl až v roce 1974 a v tu dobu již ve Spojených státech amerických síť fungovala pět let a e-mail dva roky (Curran, Fenton, & Freedman, 2012). V současné době žijeme v tzv. čtvrtém věku internetu (Lambert, 2016). Pryč je tedy doba oslnění a údivu, ale také strachu a nedůvěry, která provázela internet v jeho prvních mainstreamových letech (Wellman & Haythornthwaite, 2002). Čtvrtý věk je charakterizován rozvojem zařízení připojených k internetu a množstvím dat, která produkují. „The Internet of Things“ neboli „Internet věcí“ je termínem, který má poukazovat právě na proces proměny užívání internetu. Jde o přechod od aktivního k pasivnímu, od lidí k věcem, přechod, který má přinést množství inovací v oblasti komunikace, plánování, logistiky a produkce. Prvním z nich může být německý koncept Industrie 4.0 charakteristický rapidním zefektivněním průmyslové produkce a tvorbou nových obchodních modelů přímo reagujících na sociální a demografické změny (Vermesan & Friess, 2013).

Kyberkultura je jednoduše řečeno „kulturou internetu“. Jde o „*zkonstruovaný žitý svět elektronických a digitálních toků, výměny komunikace a informací, kde se lidé setkávají, interagují, sní, touží, projevují vinu, lásku, svobodu, jistotu, nejistotu, bolest a nedůvěru*“<sup>1</sup> (Nuncio, 2012, str. 3). Můžeme ji považovat za univerzalitu, ačkoli nikoli ve smyslu „klasické“ univerzality charakterizované tvorbou jednoznačných významů a konsenzů, nýbrž jako nový druh univerzality snažící se o úplnou konektivitu a otevřenost. To, že je určitým

---

<sup>1</sup> Zajímavý poznatek přináší Erick Felinto, který se domnívá, že radikální lpění kyberkultury na přítomnosti zamezuje její historicitě. Kyberkultura coby pojem tak nemá své dějiny s výjimkou těch, které popisují její vymazávání vlastních dějin. Stává se tak jakýmsi otrokem progresivní a lineární technologické dynamiky, která se snaží dosáhnout ideálního stavu bez prostoru a času (Felinto, 2011).

způsobem neurčitá, nehotová a nezajištěná, ji však neubírá na její konzistenci nebo funkčnosti (Cucoş & Ceobanu, 2009).

Kyberkultura se vyvíjí ruku v ruce s globalizací, a proto je vhodné popsat aspekty, které tuto evoluci provázejí. V širších obrysech nám i ukáží, co si lze představit pod elasticitou a proměnlivostí současné kultury<sup>2</sup> (Cucoş & Ceobanu, 2009; Nasser, 2014):

- 1) Globalizace zlepšuje a podporuje regionální a mezinárodní spolupráci.
- 2) Globalizace probíhá zároveň s modernizací, která je v jádru procesem odcizení.
- 3) Dochází k nastavování zrcadla Západu a snahám vysvětlit, jak je osvojována demokracie uvnitř jeho hranic, jak praktikuje imperialismus v zahraničí a jak přijímá trendy ze zbytku světa.
- 4) Tradiční kultura ustupuje a nahrazuje ji rozpínající se masová kultura založená na principech hédonismu a konzumerismu.
- 5) Díky synkretickým a homogenizujícím vzorcům dochází ke stírání rozdílů mezi učeným a laickým, místním a exotickým, moderním a pradávným, vysokou kulturou a folklórem.
- 6) Objevují se tendence ke spirituální hegemonii pomocí masivní vulgarizace chování, hodnot a jazyka.
- 7) Vzniká snaha relativizovat hodnoty a kultivovat zálibu v nejistotách, myšlenkových, ideologických a kulturních paradoxech.
- 8) Rozvíjí se individualismus v souladu se vkusem, tužbami a možnostmi společnosti.

Všechny tyto aspekty jsou vztahovány jak k reálnému, tak virtuálnímu světu a jednotlivci pomocí nich neustále vyjednávají svou pozici, a to jak ve striktním vztahu vůči sobě, tak i způsobem, který reflektuje, jak tato pozice ne/zapadá do okolního světa (Bell, 2007).

Kultura obecně je utvářena, definována a sociálně řízena. Stěží však můžeme lidské chování formující kulturu reálného světa aplikovat na virtuální prostor. Proto je nutné blíže definovat projevy sociální a kulturní přítomnosti (*angl. social and cultural presence*) právě v rámci kyberkultury. Sociální přítomností se míní způsob interakce ve virtuálním prostoru,

---

<sup>2</sup> Poprvé je zmíněn pojem „kultura“ bez předpony „kyber“. Z množství definic historických, psychologických, strukturalistických, deskriptivních nebo normativních vybírám tu nejobecnější, tedy, že kultura je „*souhrn explicitních a implicitních vzorců chování získaných a šířených symboly, které utvářejí struktury charakteristických lidských skupin a jejich artefaktů; základním prvkem kultury jsou tradiční (jinými slovy historicky odvozené) myšlenky a především jejich související hodnoty; kulturní systémy mohou být na jedné straně považovány za produkty dění, ale i jako prvky, které podmiňují dění budoucí.*“ (Kroeber & Kluckhohn, 1952, str. 181)

kteřá je druhými vnímána, rozpoznána a pochopena. Sociální přítomnost je pomíjivá a pouhá síť elektronicky distribuovaných zpráv ve virtuálním prostoru neukotvených kulturní komunitu nestvoří. Kulturní přítomnost je naopak aktem prožívání určitých přesvědčení a hodnot (stejných nebo odlišných od těch vlastních). Virtuální prostředí, které má atributy kulturní přítomnosti, lze vnímat jako scénu, kde jsou prezentovány autentické i nejednoznačné sociální role. Abychom mohli takové prostředí považovat za reálné, vyžaduje kulturní přítomnost existenci sjednoceného prostoru, kde mohou probíhat sociální události, interakce a lze v něm vyjadřovat požadovaná přesvědčení. Pokud existují ve virtuálním prostoru artefakty, které lze prohlížet a interpretovat jako konkrétní produkty živých bytostí sdílejících společný sociální systém, můžeme poté hovořit o pasivní kulturní přítomnosti. Virtuální prostředí je poté určitým palimpsestem<sup>3</sup>, kde jsou dřívější socio-kulturní interakce řazeny do po sobě jdoucích vrstev (Cucos & Ceobanu, 2009).

Kyberprostor nám ukazuje skrze nekonečné množství svých „příběhů“, nejednotných a neuzavřených ve svých významech, že lze společnost zakládat na myšlenkách plurality. Pro kulturu je zase typické, že je definována ve vztahu k jiným kulturním projevům. Obě tendence se navzájem podněcují a interkulturní predispozice, které z nich vycházejí, lze závěrem shrnout do následujících bodů (Cucos & Ceobanu, 2009):

- 1) Skrze technický základ kyberkultury (sítě a počítačové programy) dochází k technické unifikaci, která způsobuje uživatelskou uniformitu bez ohledu na etnicitu, kulturu, jazyk nebo víru.
- 2) Počítačová negramotnost typická pro určitý vzorek populace neumožňuje potenciálním tvůrcům účast na kyberkultuře.
- 3) Způsob logického uvažování utvářený počítačovými strukturami (založenými na algoritmech) vede k zobecňování deduktivních úsudků, které činí diferenciaci a víceúčelovost induktivních úsudku nesrozumitelnějšími.
- 4) Díky novým technickým možnostem je kulturní kontakt redefinován jednoduchostí svého dosahování; pokud byly v minulosti vzdálenosti a čas klíčové pro kulturní difúzi, dnes jsou tyto limity nefunkční nebo méně důležité.
- 5) Územní otevřenost nového kulturního prostoru (možnost do něj vstupovat a vystupovat z něj podle libosti, možnost v něm cokoliv zanechat) vede k diferenciaci

---

<sup>3</sup> Palimpsest je formou antické a středověké reskribace, při které bylo původní písmo na pergamenech vyškrábáno či omyto a nahrazeno novým textem.

hromadění symbolického prostoru, který se stává obecným blahem; i přes svoji diverzitu se tento prostor nekonečně reprodukuje.

- 6) Spoluúčast na utváření společného symbolického prostoru vede k pocitu solidarity, sdílení osobní zkušenosti, radosti ze společných projektů; symbolický pocit solidarity může být počátkem vzniku konkrétního a faktického pocitu solidarity ve skutečném světě.
- 7) Konverze staré kultury do digitální vyžaduje unifikaci a přizpůsobení společných diskurzů; digitalizace s sebou přináší diskurzivní a zobecňující procesy, čímž vede ke lnutí na společných vyjadřovacích modalitách.
- 8) Určité projevy kyberkultury lze zařadit do „metakultury“ vyjadřující duchovní univerzálie společné lidstvu (způsob vidění objektů, užívání diskurzivního jazyka, stejných logických úsudků nebo podobných argumentačních struktur).
- 9) „Kulturní okno“, kterým jedinec neměnně uvažuje o světě, by mělo být ve světle vzniku virtuálního prostoru redefinováno; tento prostor otevírá kultury jednu druhé, čímž činí „rámy kulturního okna“ širšími a shovívavějšími.
- 10) Kyberkultura vyhledává a „rozpouští“ v rámci nového virtuálního prostoru charakteristiky určitých kultur, které mohou být v některých případech nestejnorodé; dá se říci, že tento prostor redefinuje a rozšiřuje limity interkulturalismu.
- 11) Vznik kyberkultury v sobě rovněž nese reformu paradigmat interkulturní komunikace ve virtuálních prostředích; takový prostor se stává sociálním a veřejným prostředím, které překračuje rámec kultur a subkultur; komunikace se vyvíjí cyklicky od silně kontextualizované komunikace (virtuálně uzavřená komunikace zaměřená na předmět) ke slabě kontextualizované komunikaci (otevřený prostor se svobodnými možnostmi vyjádření).

Úplným závěrem bude vhodné stručně zmínit některé ze služeb a platforem, na kterých kyberkultura vzniká a rozvíjí se:

- **Web** – jde o infrastrukturu umělých jazyků a protokolů, které až lidskou interakcí skrze vytváření, odkazování a sdílení informací definují chování a charakteristiky Webu (Hendler, Shadbolt, Hall, Berners-Lee, & Weitzner, 2008).
- **E-mail** – elektronická psaná forma komunikace globálního charakteru, která je definována svojí rychlostí, flexibilitou, možností přikládat soubory, stanovovat priority čtení a sledovat historii komunikace (Taylor, 2009).

- **Usenet groups** – jde o textové diskuzní skupiny na určité téma s možností moderovat diskuzi podle předem vytvořených FAQ. Skupiny mohou ustanovovat vlastní agendy, sdílet zkušenosti, objasňovat hodnoty, usnadňovat vznik specifických společenských vztahů, předávat informace a hodnoty a napomáhat v rozhodování a spotřebě (Okleshen & Grossbart, 1998).
- **Online chat rooms** – online chatovací místnosti jsou místa setkávání, která zprostředkovávají vzájemnou komunikaci, která by jinak nebyla dosažitelná. Snaha oživit mezilidskou komunikaci a zvýšit její interaktivitu vede k vytvoření komunikačního kódu charakteristického vlastním jazykem, kde převládá rychlost nad gramatikou (Çubukçu & Kutlu, 2013).
- **Instant Messaging** – způsob virtuální textové či mluvené interakce v reálném čase, jejímž nejvýraznějším rysem je možnost sledovat status uživatele a jeho dostupnost (Hsu, 2008).
- **Videoconferencing** – jde o komunikační point-to-point nebo multipoint médium sloužící pro účely porad, přednášek, kurzů, vyhodnocování projektů nebo návštěv. Videokonference umožňují sdílení dat ve formě elektronických tabulí nebo různé formy textové komunikace v reálném čase (Alhlak, Ramakrisnan, Hameed, & Mohseni, 2012).
- **Virtual Worlds** – prostory sdílené několika hráči ve stejný čas obsahující grafické rozhraní vizuálně zpodobňující daný prostor. Interakce ve virtuálním světě probíhá v reálném čase, prostor je interaktivní a světy jsou stálé (existují i poté, co je hráč opustí). Mezi hlavní druhy řadíme Multi-User Dungeons (MUDs), TinyMUDs, MOOs (Multi-User Dungeons Object Orientated), MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) a 3-D social virtual worlds (Sanchez, 2009).
- **Blogy** – pravidelně aktualizované webové stránky s datovanými příspěvky seřazenými v opačném chronologickém pořadí. Blogy mají několik forem, mezi hlavní řadíme osobní deníčky či zápisníky, informační blogy šířící vědomosti v nejrůznějších formách nebo kompilační blogy sbírající a reagující na informace z jiných webů (Hsu, 2008).
- **Wikis** – jde o virtuální, editovatelné a interaktivní encyklopedie vytvářené komunitou zainteresovaných uživatelů charakterizované principy otevřenosti, pravidelnosti, organičnosti, všednosti, univerzálnosti, jednoty, preciznosti, tolerance a konvergence (Hsu, 2008).



- **Podcasty** – jde o digitální audio či video soubory zasílané uživatelům, kteří se přihlásili k jejich odběru. Podcasty mají charakter diskuzí, rozhovorů nebo slouží jako výukové materiály (Hsu, 2008).

### 1.3 Kyberzločin

Pro potřeby mé práce bude nutné definovat ještě poslední pojem. Jedním z charakteristických prvků kyberprostoru je možná anonymita jeho uživatelů. Ačkoli se můžeme v poslední době setkat s agendami, které se snaží anonymitu rozmělnit, čímž by výrazně proměnily mnoho vzorců chování, které na internetu nalezneme (Barak, 2008), stále se můžeme setkat s případy, kdy jsou páčány skutky, jenž souhrnně označujeme jako kyberzločin. Jde o „*nezákonné akty, při kterých je počítač využíván jako prostředek, cíl nebo obojí*“ (Chawki, Darwish, Ayoub Khan, & Tyagi, 2015, str. 3). Nadneseně se dá říct, že více než jakýkoliv jiný zločin se dá kyberzločin charakterizovat příslovím „příležitost dělá zloděje“. Již od jeho počátků v 70. letech vždy doprovázel technologický pokrok s cílem nalézt v něm skuliny a zneužít jich pro kriminální účely. V současné době lze na základě bohatého množství způsobů, prostředků a cílů rozdělit kyberzločin do tří skupin (Hill & Marion, 2016): 1) kyberzločin namířený proti lidem (sexting, dětská pornografie, krádež identity, hacking, hacktivismus, kyberstalking, kyberšikana, kyberkrádež, internetové pirátství nebo phishing), 2) kyberzločin namířený proti majetku (víry, boti, trojští koně, červi, spyware, logic bomb, spam nebo DoS útok), 3) kyberzločin namířený proti vládě (kyberterorismus, cyberwarfare). Popsat všechny by bylo zbytečné. Pirátství a hackingu budou věnovány samostatná pojednání. Postačí tedy už jen říci, že kyberzločin dělí od zločinnosti tenká hranice a ne vždy jsou některé jeho formy využívány pro kriminální účely. Svět kyberzločinu není černobílý, což dokazuje fakt, že se v něm pohybují tzv. grey hat hackeři, neustále zmítaní mezi dobrem a zlem, mezi ochranou sítě a prodáním citlivých informací konkurenci (Baloch, 2015).

## 2. Kapitola

*„Fifteen men on the dead man's chest-  
Yo-ho-ho and a bottle of rum!  
Drink and the devil had done for the rest-  
Yo-ho-ho and a bottle of rum!“*  
- R. L. Stevenson, Treasure Island

Napnutí plachet s lebkou a zkříženými hnáty už dávno není doménou pirátů z Karibiku posedlých rumem a mysteriózními truhlami zlata. Spoustu z nich s příchodem modernity vyměnilo fyzické poklady za ty abstraktnější a někteří z nich se dokonce vydali pronásledovat pirátské ideály do vod politických. Dějiny těchto dobrodruhů jsou však ještě bohatší a sahají dále než k prvním výpravám podél břehů Nového světa. Nebude v mých silách tyto dějiny popsat, o krátký exkurz však tato práce ochuzena nebude s tím, že největší pozornosti se bude dostávat výhradně pirátům bez lodí, a to od 90. let 20. století.

### 2.1 Duševní vlastnictví, copyright a dějiny pirátství

Vynález pirátství lze situovat na počátek 16. století do Anglie, kdy rozvoj tisku umožnil vzniku progresivního, silně konkurenčního prostředí a také nové společenské vrstvy nezávislé na panovníkovi a angažované ve věcech veřejných (Feather, 1994). Prvními piráty<sup>4</sup> tak byli knihkupci sdružující se do organizací a narušující svou činností tehdejší vladařské patenty, kteří nakonec tlaku panovníka převést tisk pod svoji kontrolu podlehlí. Ne však na dlouho. K pirátům knihkupeckým se přidávají neúspěšní spisovatelé, vynálezci, zchudlí tiskaři, kartografové nebo lékárníci. Konkrétně boj lékárníků o farmaceutické inovace v oblasti lékařství vedl ke vzniku prvních návrhů patentů. V chaotické a neudržitelné situaci živené osvícenskými myšlenkami dochází na prahu 18. století k průlomů a vzniku autorského práva. Ve větší míře však bylo omezeno pouze na knihy, které se jako jediné považovaly za „dílo ducha“. Líhní pirátů se v té době stává Irsko, země bez náznaku vlastnických práv, kterou ovládá pevná ruka a ostrý dohled nacionalistických cechů navyklých na přející prostředí a blahobyť. Tomu je učiněna přítrž v momentě, kdy Anglie obě země sjednocuje a zavádí copyright. V průběhu 80. let 18. století tak většina irských tiskařských pirátů okamžitě prchá do Spojených států, kde je s otevřenou náručí vítá tamní vládnoucí garnitura (Johns, 2009).

---

<sup>4</sup> „Pirát“ bylo v té době souhrnné označení pro zloděje, ale i pro kohokoliv, kdo stál v protikladu k pořádku, civilizaci nebo veřejným statkům.

V zámoří nabývá pirátství revolučního charakteru v závislosti na výrazné knižní i řemeslné poptávce a bojkotu britského dovozu<sup>5</sup>. Snahy vytvořit pospolitá sdružení omezující vzájemnou konkurenci a zahraniční import končí už z přirozenosti pirátství neúspěšně a téměř každý americký pirát s železnou pravidelností překračuje pravidla (Johns, 2009). Ve viktoriánské Anglii mezitím vrcholí doba vynálezů a je tedy s podivem, že neexistuje funkční systém přidělování patentů. Hlavní slovo zde má Královská rada, která upřednostňuje myšlenku obecného blaha před právy vynálezců. Její jurisdikce je však postupně oslabována vlivem Soudu lorda kancléře a zvykových práv a situace se zcela obrací roku 1852, kdy tvůrce kaleidoskopu David Brewster vyhrává svůj několikaletý soudní spor (Bottomley, 2014). Patenty konečně vstupují v platnost a duševní vlastnictví je uvedeno do legislativních struktur mnoha dalších evropských zemí. Knižní oligarchové Spojených států se nějaký čas brání a argumentují zpomalením pokroku a narušením rozmanitosti amerických decentralizovaných komunit. Jejich filosofie však nástup mezinárodního autorského práva pouze pozdržuje a ustanoveno je v posledním desetiletí 19. století. Z pirátství se stává trestný čin (Johns, 2009; Spoo, 2013).

Nové 20. století přináší obrat v činnosti pirátů způsobený zvýšeným zájmem o tehdejší nová média. Podnikají se první zátahy proti kopírovačům notací<sup>6</sup>, rozhlasové společnosti se snaží odhalit nepoctivé posluchače podomácku vyrobených přijímačů a telekomunikační konglomeráty bojují proti prvním hackerům, kteří svou technickou obratností a díky prvním počítačům volají zadarmo (Donovan, 2016). Americkým 70. létům dominují magnetofonové pásky a hudební pirátství, které souhrnně označujeme jako *bootlegging*. Centrem se stává Jih se státy jako Severní Karolína, Georgia nebo Tennessee s dlouholetou tradicí v distribuování vládou zakázaných produktů. Není tedy divu, že se mnoho hudebních pirátů rekrutovalo z řad automobilových závodníků NASCAR, kteří v minulosti ilegálně rozváželi hektolitry pálenky a teď nacházejí novou výdělečnou živnost právě v ilegálních kopiích hudby, pro které mohou využívat stejné infrastruktury a prostředků (Cummings, 2013). Pirátství se ale také přesouvá do domácností. Magnetofonové pásky a videokazety umožňují kopírovat pro vlastní potřebu, čímž proměňují způsob, jakým jsou především videokazetové formáty následně ve Spojených

---

<sup>5</sup> Tento přístup výrazně přizívovali irští katolíci v čele s novinářem Mathewem Careym, kteří vnímali Spojené státy jako platformu pro jejich boj s protestantskou vládnoucí garniturou. Carey sám tvrdil, že se pokouší „vytrhnout ze spárů [oligarchie] a zamezit jí uzumout výkonnou moc vlády, aby mohla diktátorsky předepisovat zákony svým poddaným“ (Bric, 2013).

<sup>6</sup> Historik Richard Crawford poukazuje na zajímavý paradox ze Spojených států, při kterém tamní vydavatelství upřednostňovala evropská díla, ze kterých nemusela odvádět autorské poplatky, před těmi domácími, ze kterých autorské poplatky odvádět musela. Hudba starého kontinentu byla mezi Američany obecně považována za kvalitnější než domácí, vydavatelství však tento rozkol ještě více znásobila svými ekonomickými zájmy (Sinnreich, 2013).

státech vnímány. A to nejen na straně konzumentů a jejich interaktivity s médiem (přetáčení, pozastavování), ale i na straně tvůrců a jejich reflexe opotřebení videokazety v estetice především hororových filmů (Hilderbrand, 2009; Benson-Allott, 2013).

## **2.2 Pirátství nového tisíciletí**

### **2.2.1 Hudba**

Přesouváme se teď do roku 1999. Osobní multimediální počítače jsou na trhu už přes deset let a svůj výkon a funkce zdokonalují téměř každým měsícem. Mechanika CD-ROM a nový formát digitálních disků CD už téměř vymýtil analogové kazety, extrahování a zpracování souborů je však stále těžkopádné. Audio soubory jsou příliš velké na to, aby se mohly šířit pomalým internetem obyčejných domácností. Pokud se tak stává, díky kompresi trpí kvalita. Nadějně se jeví nový formát RealAudio 1.0, který umožňuje audio soubory streamovat a není nutné je dlouze stahovat celé. Hudba je však téměř neposlouchatelná, a proto hledání vhodné technologie pokračuje. Vítězem se nakonec stává MP3<sup>7</sup> snoubící výbornou zvukovou kvalitou a malou velikost souboru (Hinduja, 2006).

Se zavedením MP3 formátu okamžitě stoupla poptávka po softwaru i hardwaru. Domácnosti a firmy měly najednou možnost ukládat obrovské množství hudby, ať pro komerční účely nebo jen jako zálohu v případě ztráty nebo poničení zakoupených CD. Pokud však někdo chtěl získat obsah zadarmo, musel využít buď IRC kanálů (raných obdob chatů) nebo nestabilních webových stránek povětšinou kvapně odstavovaných nahrávacími společnostmi. Aplikace Napster vznikla jako reakce na neuspokojivou nabídku hudebních souborů. Fungovala na principu P2P (peer-to-peer)<sup>8</sup>, uživatelé nejdříve naskenovala obsah disku a uložené hudební soubory poté nasdílela do společné databáze. Jiný uživatel, který si z databáze vybral konkrétní nahrávku, byl poté spojen s vlastníkem souboru a přímo od něj si píseň stáhl (Zepeda, 2002). Hlavním technologickým problémem bylo možné zahlcení sítě lačnými sběrateli audio souborů, Napster však proti sobě poštval především nahrávací

---

<sup>7</sup> MP3 neboli MPEG-1 Layer Audio 3 je zvukovým formátem, který při kompresi audio souboru maže ta data, které formát analyzuje jako nezachytitelná pro lidské ucho. Při standardní frekvenci 128kbps je nahrávka téměř nerozeznatelná od nahrávky na CD, malá velikost souboru, kdy na jeden megabit připadala zhruba minuta hudby, je taktéž efektivní pro stahování a streamování (Hinduja, 2006).

<sup>8</sup> Peer-to-peer je specifická architektura sítě a komunikace fungující na principu „rovný s rovným“. Uživatelé nekomunikují s centrálním serverem, ale navzájem, a to buď zcela rovnocenně nebo s důrazem na konkrétní uživatele či data (Leuf, 2002).

společnosti, které nebyly nijak kompenzovány.<sup>9</sup> Služba vydláždila cestu jak placeným platformám (iTunes, Yahoo Music), tak k platformám bittorrentovým (PirateBay), které zdokonalily poskytování a stahování pirátského obsahu skrze skupinovou participaci na celém procesu (Hinduja, 2006). Druhé desetiletí 20. století je ve znamení streamovacích služeb (Spotify, Deezer, Rdio), které nabízejí formou předplatného možnost poslouchat hudbu kdekoli a kdykoli. Jde o další ze zlomů, který zcela přetváří způsob konzumace mediálního obsahu a jehož důsledky zatím patří budoucnosti (Morris & Powers, 2015).

Při zpětném pohledu je patrné, že hudební průmysl potřeboval změnu. Prodeje kompaktních disků klesaly, zadlužená vydavatelství se slučovala nebo propouštěla zaměstnance (Witt, 2015). Aram Sinnreich vyvrací mýty o tom, že by vydavatelstvím chyběla prozíravost. Většina velkých hráčů věděla o technologické revoluci a o inovacích hovořila, chyběla jim pouze vize. Byli zcela paralyzováni dědictvím své rigidní institucionální kultury a praktik. Z procesu, který se dá zjednodušeně shrnout do pěti stádií smutku (popření, vztek, vyjednávání, deprese a přijetí), však vydavatelství rozhodně nevyšla smířeně a Sinnreich se na základě množství prostudovaných statistik domnívá, že razantní protipirátská tažení doprovázející současnou hudební distribuci průmyslu pouze škodí. Bublina, která se formovala v průběhu 90. let, musela zákonitě prasknout. Stalo se tak v momentu, kdy nebyl průmysl schopný nabídnout vhodnou platformu pro digitální distribuci. Ani v dalších letech však netratil tak výrazně, jak o sobě prohlašoval. P2P a další služby pro bezplatné sdílení souborů hrály a stále hrají komplexní roli v transformaci hudebního odvětví, o tom není pochyb. Tato role je ale spíše neutrální, z určitých pohledů i pozitivní, jelikož obohacuje posluchače, emancipuje nezávislé tvůrce a celkově utváří pulzující a rozmanitou hudební kulturu. Meziroční obraty jednotlivých vydavatelství posilují a stejně tak narůstá i bezplatné stahování hudby. Co se mění, je mentalita spotřebitelů, kterým jsou protipirátská tažení buď lhostejná, nebo odpuzivá. Je tedy zcela na místě se ptát, zda není hudební průmysl sám svým největším nepřítelem a je zcela na místě nabídnout odpověď, že tomu tak s největší pravděpodobností bude (Sinnreich, 2013).

### **2.2.2 Televize**

Nové tisíciletí znamená změny i pro televizi a kinematografii. Média, která byla doposud charakteristická velkou mocí nad divákem a snahou omezovat možnosti volby, už

---

<sup>9</sup> Předpokládá se, že v prvních letech Napsteru docházelo k 20 – 30% poklesům prodeje kompaktních disků, a to výhradně vlivem pirátství a nikoli jiných proměnných jako vlivem cen, příjmů, kvality nebo komplementů typu videoher nebo filmů (Waldfoegel, 2012; Hong, 2013).

nemohou činit malé ústupky, kterými byl například televizní ovladač. Diváci chtějí televizi a film kdekoliv a kdykoliv, to je obecný rys nejenom post-televizní kultury. Vysílací společnosti a filmoví distributoři naštěstí mají možnost poučit se z lekcí, které poskytlo pirátství hudebnímu průmyslu<sup>10</sup>. Přímé souvislosti však mezi zvyky a důsledky hudebního a televizního/filmového pirátství načrtnout nelze. Obě média se liší ve způsobu konzumace nebo velikostí a kvalitou svých souborů (Cox & Collins, 2014), a proto je nutné podívat se, jak se televize a kina vyrovnávají s novou mentalitou svých diváků (Strangelove, 2015).

Post-televizní publika nejsou charakteristická pouze svou touhou po kontrole nebo reakcemi na vady trhu, ale také tendencemi odstříhnout se od televize nebo ji úplně ignorovat (Strangelove, 2015). To není vlastnost pouze mladé generace, pirátství dokáže starší publikum odlamovat od televizí i skrze sportovní přenosy využívající stále důmyslnějších technik, jak zajistit alternativní kanál pro sledování oblíbeného sportu. Způsob, jakým vlastníci autorský práv bojují proti takovým kanálům, je však zoufalý. Taktiky „Šestkrát a dost“ nebo blokování IP adres jsou buď příliš nerozhodné, nebo příliš tvrdé a ve většině případů zasahují nevinné vlastníky domén nebo útočí na uživatele, místo na piráty (Robertson, 2015).

Není divu, že televize bojují o každého diváka. Nová generace je, jak již bylo řečeno, charakteristická svou netečností k televizi – jak přístroji, tak obsahu. To stejné platí i o kinematografii. Zatímco tzv. cord cutters a cord nevers<sup>11</sup> hovoří o tom, jak jim odstříhnutí od kabelu přináší nové možnosti, televizní a filmová studia se stále bláhově domnívají, že jsou jediní kompetentní tvořit kvalitní obsah. Ještě před několika lety bychom mohli tvrdit, že je pirátství problémem cen (Karaganis, 2011), dnes je však patrné, že jde o otázku socializace, určitého společenského nastavení neplatit za zábavu (Strangelove, 2015).

Velký potenciál ukazují služby jako Netflix, Amazon, Hulu nebo YouTube, tedy platformy, které akceptují vliv poptávky, roztěkané sledování médií, mobilního přístupu nebo sociálních sítí a komunikace. Nejúspěšnějšími jsou YouTube a Netflix, tedy platformy s nejmenším počtem omezení. Nelze to tvrdit s naprostou jistotou, ale je patrné, že online publikum začíná výrazně upřednostňovat služby s minimem reklamního obsahu, které

---

<sup>10</sup> 1) Pirátství je mezi mladým online publikem standardem; 2) Vnímání spotřebitelského chování je v rámci zábavního průmyslu a vlády deformováno hodnotovým systémem kapitalismu; síla zákonů a vliv PR jsou přeceňovány; 3) celý průmysl může kdykoliv ztratit kontrolu nad svým online obsahem; 4) snahy jakkoli omezit digitální obsah a online publikum se setkávají s výrazným odporem; 5) trh nepostupuje a pravděpodobně nikdy nebude postupovat v boji proti pirátství jednotně; pokud se chtějí miliony spotřebitelů účastnit digitálního pirátství, budou existovat legitimní i nelegitimní způsoby, jak jim to umožnit (Strangelove, 2015).

<sup>11</sup> Označení pro jednotlivce, kteří ruší předplatné kabelového vysílání (*cord cutters*) nebo ho už ani nevyhledávají (*cord nevers*). Jde o fenomén charakteristický upřednostňováním alternativních služeb (Netflix, Hulu, YouTube) a dodatečným pirátstvím konkrétních televizních pořadů (Strangelove, 2015).

znehodnocují klasickou programovou nabídku tím, jak podrývají dosavadní exkluzivitu a nedostupnost obsahu a flow televizního vysílání. Zároveň se tyto služby ale nedistancují od televizních produktů natolik, že by utvářely vlastní žánry, což se však může v budoucnu změnit (Lima, Moreira, & Calazans, 2015; Strangelove, 2015).

### **2.2.3 Kinematografie**

Co se týče filmového pirátství, platí pro něj podobné podmínky jako pro televizní obsah. V případě pirátských DVD nebo Blu-ray nosičů jde znovu především o problém distribuce, exkluzivity a nedostupnosti, který však výrazný vliv na prodeje nemá. Ba naopak, největší meziroční přírůstky má právě trh s digitálními nosiči, který je pirátstvím zasažen nejvíce (Rob & Waldfogel, 2007). Filmy jsou ale především záležitostí kin, kam už pirátství výrazně nezasahuje, pokud nehovoříme o raných kopiích nahraných kamerou tzv. camripech. Do doby než je film vydán digitálně, neexistují většinou jiné možnosti, jak ho zhlédnout a rozhodnutí, zda divák na film půjde tak záleží především na faktorech ekonomických (cena lístku, příjem jednotlivce) nebo sociálních (pozitivní či negativní „šuška“). V tomto případě je tedy vliv pirátství neutrální (Ji, 2007).

Svým formováním spotřebitelských návyků, informováním voličů, tvarováním identit a utvářením podpory nejrůznějších zájmových skupin byly televize a film vždy politickými činitelem, hybnou silou sociální kontroly a organizace konzumerismu (Strangelove, 2015). Bylo by bláhové myslet si, že jejich relevance klesá vlivem jednoho faktoru. Spíše jde o souhrn proměn vnímání pirátství a televizního oligopolu napříč demografickými skupinami (Castells & Cardoso, 2013; Krawczyk, Tyrowicz, Kukla-Gryz & Hardy, 2014; Phau, Teah & Lwin, 2014), transformací vkusu skrze algoritmy doporučování obsahu (Lawrence, 2015) a rozvoje spotřebitelské participace na tvorbě obsahu (Lang, Shang & Vragov, 2015). I v oblasti televizního a filmového pirátství platí, že jsou zprávy o konci zábavního průmyslu zveličené a že se poptávky po pirátském a oficiálním obsahu vyvíjejí ruku v ruce (Smith & Telang, 2009; McKenzie & Walls, 2016). Zároveň je nutné si uvědomit, že ačkoli se z větší části pohybujeme v globálním virtuálním prostoru, stále existují geograficky specifická mediální prostředí, kde může být vývoj televizní kultury odlišný a zaměřený na některá regionální specifika (Medina, Herrero & Etayo, 2015), ať jde o unikátní žánry (Lambert, 2006), tvorbu titulků (Šotolová, 2011; Arvanitakis & Fredriksson, 2014) nebo kupříkladu cílenou technologickou diferenciaci (Chellappa & Shivendu, 2003).

## 2.2.4 Hry

Výrazně zasažen je i stomiliardový (“Global Games Market Will Reach 102.9 Billion In 2017”, 2014) video-herní průmysl, kde se míra pirátství pohybuje mezi 40 – 80 % v závislosti na zemi (Purchese, 2011). Mimo právních výpadů proti pirátům video-herní průmysl využívá některých technologických nebo sociálních nástrojů, kterými se snaží hry ochránit (Holm, 2014):

První z nich je ochrana proti kopírování, tzv. DRM, která měla a má různé podoby od jednoduchých kódů propojujících nainstalovanou aplikaci s kompaktním diskem přes online aktivace až po komplexnější architektury, z nichž nejvýrazněji otřásla herním průmyslem technologie Denuvo. Ta skrze neustálý proces šifrování spouštěcí aplikace zabraňuje pirátům v jejím prolomení a zprovoznění hry<sup>12</sup>. Na rozdíl od jiných dosavadních protipirátských ochrann, které jsou povětšinou prolomeny v rámci hodin či dnů, je Denuvo vytrvalou překážkou, která dokázala oddálit uvedení pirátské kopie až o několik měsíců (Norton, 2016).

Druhým nástrojem je samotný model distribuce nebo žánr hry. V případech MMO (Massively Multiplayer Online) her, které pro interakce většího počtu hráčů vyžadují neustálé připojení k internetu, neexistuje možnost ani výrazná poptávka tyto hry prolamovat.

Třetím způsobem je obchodní strategie hlavních herních distributorů poskytovat cenově pestrou nabídku her a pravidelně nabízet různé slevové akce.

Čtvrtou strategií je poté tzv. spoluúčast komunity (angl. community engagement), která vnímá pirátství jako společenský problém. Využívají ji především menší a nezávislí vývojáři, kteří se snaží komunikovat se svými fanoušky a vytvářet mezi nimi a vyvíjenou hrou osobní kontakt. Koupě hry je poté pro hráče otázkou empatie a důvěry ve vývojáře, kteří nejsou odosobněnou miliardovou korporací.

## 2.2.5 Knihy

Dosti opomíjeným tématem je pirátství elektronických knih a softwaru. V případě e-knih je zásadním problémem aktivita studentů vysokých škol, kteří se uchylují k pirátství vlivem nedostupnosti studijních nebo výzkumných materiálů (Hsu & Chang, 2014). Ochrana elektronických knih je ale jinak relativně uvolněná a konkrétní DRM jsou spíše sociálního (digitální vodotisk, kompatibilní formáty) než technologického rázu. Doprovází je i snaha

---

<sup>12</sup> V mnohých diskuzních fórech se šíří informace, že rakouský tým Denuvo Software Solutions dokonce pochází z řad bývalých hackerů a crackerů, kteří „vědí, jak prolamovat hry a jenom zradili pirátskej boj v touze po prachách“ (Wadi, 2016; Shawon191, 2014).



upozadit weby nabízející e-knihy ilegálně ke stažení nebo spotřebitelská osvěta v oblasti autorských práv (Blankfield & Stevenson, 2012). Softwarové pirátství je pak z větší části záležitostí zemí s nižším HDP, nižší vzdělaností a vysokou mírou korupce (Bagchi, Kirs & Cervený, 2006; Goel & Nelson, 2012; Chavarria & Anderson, 2014; Gomes, Cerqueira & Almeida, 2015). V bohatších zemích může hrát výraznou roli i firemní kultura a povědomí o důsledcích protiprávního jednání (Nill, Schibrowsky & Peltier, 2010).

## 2.3 Shrnutí

Závěr této kapitoly bude sloužit jako obecný dodatek k jednotlivým výše uvedeným trendům a aspektům pirátství. Duševní vlastnictví se za 200 let jeho existence nikterak výrazně neproměnilo a stále ho můžeme definovat jako „*kategorii práv chránící komerčně hodnotné abstraktní i konkrétní produkty lidského intelektu jako autorská díla, ochranné známky, patentované vynálezy nebo obchodní tajemství*“ (Garner, 2009, s. 881). Copyrightem neboli autorským právem je poté míněno „*právo na autorství specifického díla, které dává vlastníkovvi tohoto výhradního práva možnost dílo reprodukovat, pozměňovat, šířit, hrát či vystavovat*“ (Garner, 2009, s. 386). Copyright prošel od svého vzniku v roce 1790 dvěma revizemi – první v roce 1909 prodloužila ochranu autorského díla ze 14 na 28 let, druhá v roce 1976 prodloužila ochranu na 50 let a zavedla pojem „fair use“ umožňující šířit autorsky chráněná díla za účelem vzdělávání nebo výzkumu. Pro potřeby této práce je však nejdůležitější Digital Millenium Copyright Act, který v roce 1998 „*rozšířil autorskou ochranu na počítačové programy, filmy a jiná audiovizuální díla ve snaze regulovat kyberprostor a zamezit zařízením, která se snaží produkovat a distribuovat padělaný obsah, obcházet digitální protipirátské nástroje*“ (Garner, 2009, str. 522). Poslední výrazný milník poté přinesl rok 2012, kdy se pokusil Kongres Spojených států amerických prosadit zákon SOPA (Stop Online Piracy Act), který měl umožnit americké vládě cenzurovat webové stránky obsahující, nebo odkazující na pirátský obsah. Zákon prosazen nebyl kvůli výrazným celospolečenským protestům (Strangelove, 2015).

Proti tradičním formám autorského práva stojí hnutí Copyleft založené programátorem Richardem Stallmanem v roce 1984. Jde o licenci umožňující kopírovat, modifikovat a šířit autorské dílo. Tato práva však nenáleží vlastníkovvi, nýbrž veřejnosti. Licence není ve veřejném vlastnictví a nelze tak díla využívat pro komerční účely. Copyleft je spojován především s počítačovým softwarem, ale počátkem nového tisíciletí se rozšířil i do oblasti umění (Free Art License) a vzdělávání (Free Documentation License). Z hnutí vychází i

alternativy (Open Source, Open Content), které se liší způsoby, jakými omezují užívání nebo modifikování softwaru (Frantsvog, 2012).

Opomenout nelze ani neziskovou organizaci Creative Commons založenou v roce 2001 právníkem a profesorem Lawrenceem Lessigem. Creative Commons poskytuje sadu licencí, které dohromady utvářejí platformu umožňující svobodně tvořit, být autorsky chráněn a nezamezovat ostatním v přístupu k dílům, která mohou reprodukovat či s nimi jinak pracovat. Cílem Creative Commons je vytvořit hnutí veřejného vlastnictví, které bude doplňovat nebo rovnou zpochybňovat současný systém autorského práva (Lessig, 2004).

Digitální pirátství je nepochybně veliké téma. Zároveň jde ale o téma nedostatečně prozkoumané a pochopené, což ukazuje nejenom množstvím negativně přijímaných protipirátských kampaní a legislativních úprav, ale také analýza literatury. Ta poskytuje několik důležitých poznatků. Zprvu už tak špatný obraz zábavního průmyslu a jeho praktik<sup>13</sup> je v očích nejenom odborné veřejnosti zhoršován množstvím pochybných statistik, především těch, které pocházejí od sdružení Business Software Alliance (Png, 2010). Z toho vyplývá druhé téma pro diskuzi. Je zřejmé, že bude v následujících letech naprosto klíčové redefinovat některé základní pojmy týkající se digitálního pirátství (ztráty, fair use, prosazování zákona, efektivita osvěty) v kontextu nezávislých výzkumů a pozorování (Karaganis, 2011). A zatřetí, zájem o studium pirátství a padělání obecně klesá od roku 2010 a vždy byl doménou Spojených států a kvantitativních výzkumů mezi spotřebiteli (Cesareo, 2016). Naštěstí se i přes klesající počet výzkumů začínají objevovat studie, které chtějí postihnout pirátství z jiných než ekonomických a kvantitativních směrů. Ať jde o literaturu s kognitivně-behaviorálními aspekty (Hinduja, 2006; Phau, Teah, & Lwin, 2014; El Harbi, Grolleau, & Bekir, 2014), geopolitickou (Arvanitakis & Fredriksson, 2014; Eckstein & Schwarz, 2014; Maigret & Roszkowska, 2015) nebo kulturní (Castells & Cardoso, 2013; Chavarria & Anderson, 2014).

Závěrem je nutné poukázat na fakt, že výzkum pirátství je především záležitostí spotřebitelů, právnických osob nebo vlád. Pro ty, kteří jsou prvními články v dlouhém řetězci digitálního pirátství, jakoby stále nebylo místo. To se pokusím částečně napravit v následující kapitole, která bude pojednávat o komunitě warezu. Právě o těch jednotlivcích, kteří byli v této kapitole pronásledováni, o webech, které byly v této kapitole blokovány nebo mazány.

---

<sup>13</sup> Mezi výrazná témata posledních let patří především konkurenční boj mezi hudebními vydavatelskými a streamovacími službami, v oblasti herního průmyslu jde pak o problematiku cen, mikrotransakcí, kvality a užití fair use u vysokorozpočtových (Triple-A) multiplatformových her.

### 3. Kapitola

*„All software that is used should be purchased.“*

- WarezFAQ motto

Předcházející řádky nám poskytly mnoho odborných poznatků a nastínily mnoho trendů, které můžeme sledovat v oblasti digitálního pirátství. Všechny ale teď musíme opustit, jelikož nám nikterak výrazně nepomohou prozkoumat komunitu warezu. Malý zájem o následující téma bude zjevný už z poměru akademických studií a internetových odkazů, které poslouží jako citace. Warezové skupiny jsou organizované i chaotické, dobrosrdečné i zákeřné, politické i apolitické, a proto nebude jejich popis nijak zkratkovitý a zjednodušený. To nás částečně přivádí k otázce, kterou tuto kapitolu započnu. Jak si vlastně představujete počítačového piráta?

#### 3.1 Co je warez?

Warez je software (aplikace, utilita, hra, soubor), jehož ochrana proti kopírování (pokud nějakou měl) byla prolomena a je nabízen zadarmo, ačkoli jeho výrobce nebo distributor si za něj účtují poplatek (“What is Warez”, 1996). Tato práce se bude zabývat především společenským a kulturním rozměrem warezu, který stejně jako warez samotný vzniká na přelomu 70. a 80. let v tehdejších počítačových klubech. Zde si technologičtí nadšenci a experimentátoři vyměňovali nejenom své znalosti, ale také software samotný, který jim pomáhal testovat svoje limity i limity svých počítačů. Počítačové kluby postupně přerostly do zcela digitální obdoby využívající systém elektronických nástěnek (Bulletin Board System). Warez se spojuje na globální úrovni a začíná rapidně růst (Craig, Honick, & Burnett, 2005). V 90. letech již existuje několik vedoucích skupin čítajících desítky členů (DrinkOrDie, Pirates with Attitude, Razor1911, Prestige), vliv internetu však přináší do komunity mnoho jednotlivců s nedostatečnými znalostmi, kteří existující skupiny i celý warez oslabují nebo ohrožují. V reakci na to se formuje skupina nazvaná Inner Circle, nejlepší z nejlepších, kteří ve snaze uchovat komunitu a její prostředky formulují první stanovy a etický kodex (McCandles, 1997). V roce 1996 vzniká první WarezFAQ (“WarezFAQ”, 1996), ale zároveň probíhají i první policejní razie, které vrcholí v průběhu následujících deseti let operacemi Buccaneer (2000), Fast Link (2004) a Site Down (2005). To bylo pro pirátskou scénu znamením, že je nutné se ještě více uzavřít do sebe, anonymizovat jednotlivé členy a zavést výrazná opatření kontrolující informace, které jdou jak dovnitř, tak ven (Craig, Honick, &

Burnett, 2005). Servery se přesunuly do „bezpečnějších“ zemí, neudržuje se systém souborů protokolu (angl. log files), nemanipulovatelné disky jsou zašifrovány. „*Scéna může být oslabena, ale po čase zase nabyde na síle. Staré skupiny zmizí a nahradí je nové.*“ říká jeden ze členů (Maxvell, 2007).

### 3.2 Organizace a hierarchie

Goldman definuje warezovou scénu jako sumu čtyř nesourodých subkomunit (Goldman, 2005):

- **Distributoři warezu** – organizovaná skupina lidí, která neustále generuje nový warez tím, že vyhledává možné zdroje, prolamuje ochrany softwaru, testuje cracky, připravuje software k distribuci, propaguje a rozšiřuje warez po síti a dohlíží na fungování infrastruktury a technologie.
- **Sběratele warezu** – aktivně vyhledávají a rozšiřují warez mimo distribuční skupiny ve snaze získat přístup mezi distributory nebo si pouze utvářet reputaci.
- **Konzumenti warezu** – s warezem nemanipulují, pouze ho stahují pro vlastní potřebu, výjimku tvoří komerční skupiny, které warez stahují a vydávají na nosičích za účelem prodeje.
- **Nadšenci do abandonwareu** – tito lidé sbírají, vyměňují nebo distribuují nedostupný a nevydávaný software, především hry. Považují se za historiky či archiváře, jejich činnost ale není příliš odlišná od předchozích skupin.

Toto vymezení samozřejmě nemůže být dostačující a moje práce ho rozšíří, především první dvě zmíněné subkomunity. Všechny informace je však třeba brát s určitou rezervou. Komunita warezu je velice proměnlivá a některé charakteristiky nebo pravidla nemusí platit univerzálně.

#### 3.2.1 The Scene vs. P2P

Pro distributory a sběratele warezu se v této komunitě používá univerzálního označení The Scene<sup>14</sup> a P2P (peer-to-peer). Z úvodu této kapitoly již víme, že má The Scene dlouholetou historii a že byly její struktura a vztahy formovány snahami vypořádat se s rozkvětem využívání internetu a tlakem ze strany strážců zákona. I přesto, že se stala The

---

<sup>14</sup> Na tomto místě je nutné rozlišit mezi třemi pojmy. „Pirátskou nebo warez scénou“, kterými souhrnně označuji každého, kdo přichází do styku s warezem, dále „The Scene“, která je sdružením několika uzavřených skupin, a poté „subkulturní scénou“, která je jedním z přístupů ve výzkumu hudebních subkultur a k této práci se nijak nevztahuje (Hesmondhalgh, 2005).

Scene následkem těchto událostí výrazně uzavřeným sdružením, lze vysledovat několik prvků, které ji charakterizují a odlišují od P2P.

The Scene je obecně sdružením několika skupin (*releasegroups*), které se řídí pevnými pravidly (*scene rules*) při vydávání konkrétních produktů (*release*). Tato uskupení pojí vzájemná konkurence, ale i spolupráce. Konkurojí si především v nejrychlejším a nejkvalitnějšímu ripu<sup>15</sup> a vydávání warezu. Ten pak následně šíří sítěmi výhradně mezi ostatní členy The Scene. Od P2P se tedy The Scene liší především tím, že warez nedistribuuje mimo vlastní struktury a nemá zájem na něm vydělávat. Vydávání warezu je pro ně koníčkem<sup>16</sup> a P2P skupinami většina členů opovrhuje nebo je nerespektuje, jelikož na warez scénu upozorňují a ohrožují ji (TheFall3n, 2010).

Kvůli velikosti warez scény, poptávce a exkluzivitě warezu nutně dochází k únikům. Pokud členy The Scene naplňuje soutěživost, tak P2P skupiny se řídí mottem „Sharing is caring / Sdílení je potěšení“ a je pro ně přirozené warez šířit dál jakkoli je to možné. Není zcela pravidlem, že by všechny warez pocházel z The Scene, hlavně v posledních letech se některé P2P skupiny snaží nacházet zdroje a prostředky, které by jim umožnily konkurovat rychlosti The Scene. Tato touha vede především k tomu, že P2P skupiny zcela rezignovaly na jakékoliv společné zásady či stanovy (některé skupiny ale mohou mít interní směrnice) a jejich úspěšnost tak závisí především na kvalitě. Warez je pro ně neustálým procesem vylepšování. Jako příklad lze uvést filmy, které jsou vylepšovány a znovuvydávány s tím, jaké nové zdroje videa či zvuku lze v určitý čas získat nebo jakými způsoby dokáže daná skupina audio či video vyčistit (TheFall3n, 2010; “Star Wars The Force Awakens 2015 TS x264-Standard”, 2016).

Okrajově lze zmínit ještě jeden druh skupin či warezu, který je nazvaný Internal. Uvnitř The Scene jde o nálepku, která značí, že daný release byl vytvořen na objednávku některého ze členů a zřejmě nebude splňovat pravidla pro to, aby byl oficiálně uveden v katalogu dané skupiny. Tento release samozřejmě také slouží pro „interní“ potřeby The Scene a je typický

---

<sup>15</sup> Rip je proces, při kterém jsou z pevného nosiče (CD, DVD, Blu-ray) extrahovány („vyrvány“) jenom soubory potřebné pro chod aplikace. Dodatečné aplikace nebo soubory (fonty, šablony, vzory, atd.), které chod výsledného produktu neovlivní, jsou zlikvidovány. Při „ripování“ většinou dochází nejenom k extrakci, ale také k prolamování protipirátských ochranných opatření nebo ke komprimaci souborů, které zajistí funkčnost a požadovanou velikost výsledného produktu (“What Is: What Is RIP?”, 1996).

<sup>16</sup> Při dotazu, proč se účastní členové scény takto riskantní činnosti, odpovídá jeden ze členů následovně: „Peníze? Ne. Ani tahle „moc“ mi nepřináší do života žádný materiální potěšení. Jen ta zábava dělá tenhle „koníček“ tak zajímavý.“ (Maxvell, 2007)

výrazně lepší kvalitou zvuku nebo obrazu a s ním související větší velikostí souboru <sup>17</sup>(“What Does “INTERNAL” Mean?”, 2008; “Scene vs. Internal”, 2011; l0gOut, 2014).

### 3.2.2 Suppliers

Dostáváme se k první univerzální pozici na warez scéně, kterou jsou suppliers neboli dodavatelé. Jde o první články v dlouhém koloběhu života releasu, bez kterých by warez scéna nemohla existovat. Suppliers se rekrutují především z řad obyčejných zaměstnanců balicích či distribučních společností, kteří jsou ponoukáni k tomu, aby „ztratili“ několik kopií požadovaného produktu<sup>18</sup>. Jde o velice riskantní a namáhavou práci, která vyžaduje obratné a důvtipné jedince. Pro suppliers je tato činnost pouze vzrušujícím koníčkem a možností stát se doslova přes noc uznávaným podvodníkem, většina z nich není nijak finančně kompenzována a nečiní tak ze zjištěných důvodů. Na druhou stranu se suppliers těší velkému respektu a mnohdy jsou ti nejlepší odměňováni tím nejlepším hardwarem, který může scéna poskytnout<sup>19</sup>.

Suppliers musí dodržovat několik směrnic, bez kterých není jejich produkt přijímán. Release musí být ve finální verzi, kompletní a bez virů. Musí fungovat bez nutnosti vlastnit dodatečný hardware a musí mít alespoň minimální prodejní hodnotu. Ačkoli musí být software v nejnovější verzi, není možné přijímat verze s minimálními aktualizacemi, které slouží pouze k tomu navýšit dané skupině objem vydaného warezu. Za mýtus se dá považovat i „pochybnost“ produktů. Scéna si zakládá na kvalitě a bezpečnosti releasů, a tak pokud některý pravidelně obsahuje viry, je konkrétní skupina vyloučena (Craig, Honick, & Burnett, 2005).

Mimo prvního způsobu obstarávání warezu, kdy jsou suppliers insidery v konkrétních společnostech, existuje několik dalších metod, jak produkty získat. Dochází například k tzv. FTP snoopingu, při kterém suppliers prohledávají klienty FTP (File Transfer Protocol), které jednotlivé firmy využívají k uchovávání svých produktů. V krajních případech se uchylují k hackování. Dalším způsobem je bankovní podvod, při kterém suppliers nakupují produkty

---

<sup>17</sup> Příkladem mohou být dva odlišné druhy Blu-ray ripu filmu Star Wars: Síla se probouzí. Zatímco „Scene“ release označený jako „Star Wars Episode VII The Force Awakens (2015) 1080p BluRay x264 DTS-WiKi“ má po komprimaci velikost 16 GB, čistý tzv. untouched release „Star Wars: Episode VII - The Force Awakens 2015 1080p TWN Blu-ray AVC DTS-HD MA 7.1-TTG“ dosahuje velikosti 50 GB.

<sup>18</sup> Mnoho prvních suppliers byli řadoví zaměstnanci prodejen softwaru, kteří zneužívali tzv. take-home policy, tedy možnost půjčovat si software domů a seznamovat se s ním za účelem zlepšit se v jeho prodeji zákazníkům (Trixter, 2008).

<sup>19</sup> „K Vánocům jsem od \*\*\*\*\* dostal pohlednici (...) Ani si nedokážete představit, jakou mi to udělalo radost. Vystavil jsem si ji a moje žena mi řekla, že jsem se zcvoknul.“ – Anonym (Craig, Honick, & Burnett, 2005, str. 52)

díky odcizeným kreditním kartám. Využívá se i sociálního inženýrství, při kterém jsou vytvořeny fiktivní zájmové magazíny či weby, kterým vývojáři následně zasílají recenzentské kopie konkrétních produktů, většinou her. Posledními metodami jsou prolamování demoverzí nebo legitimní nákup, při kterém se warez získává především ze zemí, ve kterých je uveden jako první (Craig, Honick, & Burnett, 2005).

### 3.2.3 Crackers

Suppliers obstarali release a scéna je připravena ho upravit a začít distribuovat. V případě počítačových aplikací nebo her však tento proces není tak jednoduchý a téměř vždy do něj musí být zapojen black hat hacker zvaný cracker (Baloch, 2015) nebo též warez d00d<sup>20</sup> (MarcusA, 2004 Lambert, 2005, str. 148).

I cracking, tedy co nejrychlejší prolomení protipirátské ochrany, je záležitostí nikoli peněz, ale reputace. Šílený závod ve snaze zdolat ochranu softwaru ještě v tzv. 0-day, tedy den vydání produktu, je mentálně náročnou činností, která v některých případech vyžaduje i několikadenní přípravy a následnou několikadenní práci (Craig, Honick & Burnett, 2005). Jak již bylo řečeno, crackers nejsou motivováni finančně, ale považují svoji činnost za zábavu či intelektuální výzvu, která má u některých ještě sociální aspekt sdílení společných zájmů. „Někteří autoři [protipirátské propagandy] by si měli uvědomit, že ten, kdo cracknul jejich software, je s největší pravděpodobností znuděný šestnáctiletý Číňan než nějaký budoucí terorista“ říká jeden z crackerů pod přezdívkou CrackZ (Brice, 2011).

Jelikož je crackování náročnou činností i pro samotné warez d00dz, nebylo by v mých silách ho detailně vysvětlit. To však neznamená, že některé z metod a překážek alespoň částečně nenastíním. Znalosti a schopnosti každého crackera jsou odlišné, neustále se vyvíjejí ruku v ruce s technologií a každý tak přistupuje k řešení problémů po svém. Někteří se specializují na ochrany založené na výhradně matematických principech, další mají naopak větší povědomí o hardwarových možnostech a překážkách. Mezi základní formy protipirátské ochrany řadíme (Craig, Honick & Burnett, 2005):

- **Sériová čísla a CD klíče** – produkt je aktivován pouze v případech, kdy je zadáno specifické licenční číslo. Sériová čísla mohou být statisticky kódovaná (např. propojená s konkrétní e-mailovou adresou uživatele), využívající techniky node-lock (číslo je propojeno nejenom s údaji o uživateli, ale také s konkrétním počítačem) nebo

---

<sup>20</sup> Z anglického dudes neboli „týpci“.

algoritmů (slouží spíše pro identifikaci produktu a registrovaných uživatelů). Hlavní metoda, která se využívá pro tento druh ochrany, je tvorba tzv. keygenů, kdy je na základě několika sériových čísel vytvořen program schopný generovat funkční klíče pro aktivaci produktu.

- **Ochrana datových nosičů** – disky CD, DVD nebo Blu-ray obsahují soubory, které automaticky nejsou zahrnovány do kopií. Před spuštěním aplikace nejprve verifikuje tyto soubory, pokud je nenalezne, předpokládá, že disk byl zkopírován a nespustí se.
- **Komerční ochrany her** – jde o technologie, které opakovaně kontrolují validitu spouštěcí aplikace (.exe). Jelikož pravidla The Scene neumožňují tyto ochrany pouze obcházet, musí být ze spouštěcí aplikace zcela odebrána protipirátská ochrana a tato aplikace ponechána v čisté podobě, čímž vniká tzv. crack.
- **Velikost** – tato metoda byla využívána především v dobách pomalého internetu a nízkokapacitních nosičů, kdy byl původní disk zahlcen „odpadem“, množstvím dodatečných souborů, které musely být přítomny při spuštění aplikace, ale byly příliš velké pro efektivní sdílení na internetu.
- **Dongles** – jedná se o malé hardwarové doplňky obsahující zakoupenou licenci, které je nezbytné připojit k počítači, aby mohla být aplikace spuštěna. Využívají je především firmy vyvíjející programy pro tvorbu audia, videa či grafiky.

### 3.2.4 Scene rules a příprava pro distribuci

Release je pro jednotlivé skupiny jejich osobitým výtvozem, pouhé získání a zprovoznění produktu však nestačí. Jak uvidíme dále, je potřeba splnit několik dalších požadavků, bez kterých si skupiny nedovolí release vypustit mezi svoji konkurenci.

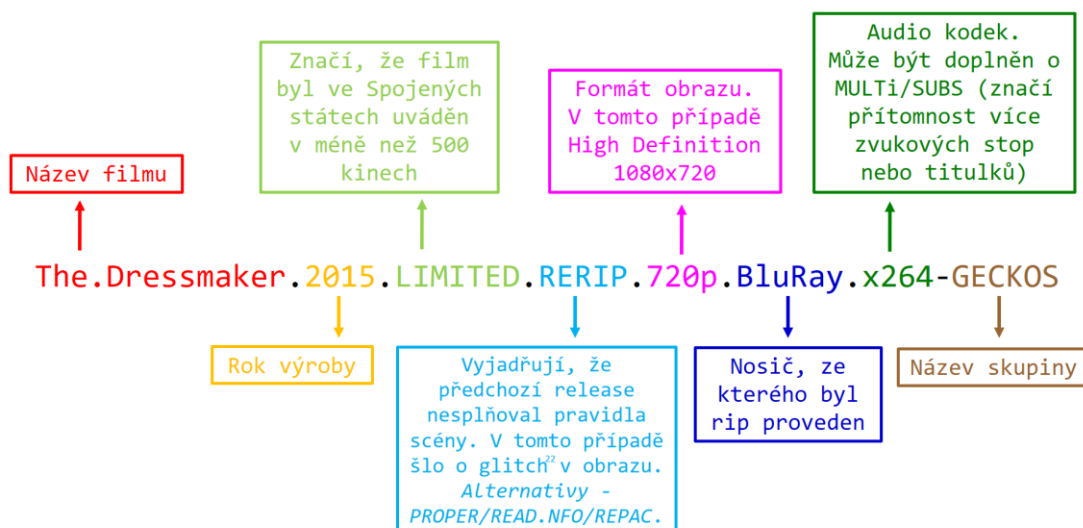
#### *Scene rules*

Jak již bylo řečeno, tato pravidla se vztahují výhradně na The Scene<sup>21</sup>. Každý televizní, hudební či filmový formát má vlastní pravidla, která se průběžně aktualizují a která jednotlivé Scene skupiny uznávají. Nejvhodnější bude začít pravděpodobně nejznámějším pravidlem scény – taggingem – doporučené a sjednocené pojmenovávání releasů, které dodržují i P2P skupiny. Jde o všeobecně známou charakteristiku warez scény, která se začíná promítat i do populární kultury. Tagging vysvětlím na následujícím příkladu za pomoci oficiálních scene rules (“The 2014 Complete Bluray Releasing Standards”, 2014):

---

<sup>21</sup> Existuje i několik specifických mutací pro následující jazyky: Baltské jazyky, dánština, holandština, vlámsktina, francouzština, němčina, maďarština, italština, litevština, polština, španělština, švédština.





Obrázek 1 - Tagging

Přehledný a srozumitelný formát pojmenování je zřejmě to jediné, co bude obvyčejného diváka zajímat. The Scene však vyžaduje další náležitosti, které musí konkrétní skupina splnit, aby byl jejich release uznán. Budeme pokračovat u příkladu filmu na Blu-ray disku. Mezi obecná pravidla lze zařadit dodržení správného poměru obrazu (release a originální disk musí být v poměru 1:1), zákaz vkládání vodoznaků se jmény skupin, nutnost odstranit regionální omezení nebo jakékoliv ochrany proti kopírování a povinnost vysvětlit jakékoliv odchylky od těchto pravidel.

Je zřejmě na místě se zeptat, kde se dají nalézt poznámky nebo informace o konkrétním releasu. Kvůli několika gigabitové velikosti audiovizuálních souborů je nutné jednotlivé soubory rozkouskovat a zabalit pomocí nejrozumnějších archivačních aplikací (RAR, WinZip) do menších částí, které lze snadněji nahrávat a stahovat. Proto jsou do těchto archivů mimo hlavního videa přidávány i dodatečné soubory. Prvním je vzorek (sample), což je krátká několikavteřinová pasáž filmu, která má ukázat charakteristiky filmového souboru bez nutnosti stahovat celé video. Dalším souborem je NFO, což je formát textového souboru, který uživateli sděluje důležité informace o konkrétní aplikaci ("What Is: What is NFO?", 1996). V tomto případě by mělo NFO obsahovat název, informace o filmu (odkaz na IMDb),

<sup>22</sup> Glitch je v tomto případě krátkodobá vada, která se může projevovat trháním obrazu nebo vznikem nejrozumnějších audiovizuálních artefaktů (šum, změna kontrastu, výpadek snímku).

použité audio a video kodeky a dodatečné poznámky jako jazyk titulků nebo důvody, proč je release označen jako REPACK nebo RERIP. Poslední náležitostí je soubor SFV (Simple File Verification), který slouží k verifikaci jednotlivých dílů archivu a v případě jejich poškození je dokáže opravit tak, aby nebylo nutné stahovat celý archiv znovu.

Klíčovým prvkem scene rules je mechanismus zvaný nuke<sup>23</sup>. Pokud některá skupina uvalí na release nuke, čímž ho označí jako „dupe“, musí být tento produkt okamžitě stažen ze sítě a je nutné ho přestat distribuovat a propagovat. Nuke může nastat z různých důvodů. Může ho uvalit skupina na vlastní release a následně se čeká na RERIP nebo REPACK, který původní chyby opraví. Také ho ale mohou uvalovat jiné skupiny na svoji konkurenci, na což dohlíží nestranný Nuke Council snažící se udržovat zdravě konkurenční prostředí a eliminovat neduhy tzv. nukewars („Official Nuke Council 2008“, 2008). V případě, že odlišná skupina vydá vlastní release, který reaguje na některý nuke, označuje se tento release jako PROPER. Mezi typické důvody pro uvalení takového omezení se řadí poškozené archivy, špatně synchronizované audio, špatný poměr stran obrazu, nejruznější obrazové glitche a artefakty nebo nefunkční crack („What Does ‚NUKED‘ Mean?“, 2008).

### ***Packing a Pre'ing***

Dostáváme se k posledním procesům, které jsou v rukou jednotlivých releasegroups. Pokud je produkt zkontrolován a je zjištěna jeho nezávadnost, může se přistoupit k packingu. Zmínil jsem ho částečně už výše, takže pouze zopakuji, že jde o nutnost rozdělit release skrze archivační programy jako WinRAR na jednotlivé komprimované části. Maximální velikost těchto souborů je taktéž stanovena ve scene rules. Packing je rychlý proces, který trvá pouze pár minut.

Následně se přechází k pre'ingu (pre-releasing), kdy je připravený produkt souběžně nahrán na všechny adresy, se kterými tvůrčí skupina určitým způsobem spolupracuje. Takové sítě se nazývají topsites a je pro ně privilegiem mít možnost získat tento release jako první a zvyšuje se tak jejich význam a exkluzivita. Tímto končí shon crackerů, packagerů, kteří se mohou přesunout k dalším projektům. Rozhodně tím ale nekončí cesta warezu samotného (Craig, Honick & Burnett, 2005).

---

<sup>23</sup> Nejlépe charakterizovaný jako snaha smazat z povrchu zemského jakékoliv zmínky o konkrétním releasu. Z anglického „nuke“ – „bombardovat atomovými zbraněmi“.

## ***Sites, couriers a koncoví uživatelé***

Warez byl zanechán na nejružnějších topsites a oficiálně tak začíná závod. Topsites využívají vysokorychlostních serverů a obrovské kapacity (desítky terabitů) k tomu, aby na nich mohl warez proudit v rámci několika sekund. Této možnosti využívají podružné sítě a servery, které pomocí automatických systémů a skriptů nebo tzv. couriers (kurýrů) začnou šířit warez po celé scéně. Tyto sítě existují na univerzitách nebo pracovištích, a to v zemích jako Německo nebo Nizozemí, kde je rychlé internetové připojení (“The warez scene hierarchy”, 2009). Kurýrům nezáleží na tom, jaký warez se jim dostává do rukou, soutěží pouze v tom, kolik ho dokážou přesunout a kam (Craig, Honick & Burnett, 2005). V posledních několika letech kurýrů ubývá a začínají je nahrazovat automatizované skripty a boti, kteří jsou rychlejší a efektivnější (Buttorrent, 2014). Mimo topsites a sites existují ještě dump sites, kam si jednotlivé skupiny mohou odkládat takový warez, který nesplňuje pravidla jednotlivých sites nebo by k němu bylo přistupováno s malou rychlostí internetového připojení, což se trestá. Dump sites tak využívají především členové jednotlivých skupin, kteří tam ukládají rozpracované projekty nebo je využívají jako archivy (Craig, Honick & Burnett, 2005).

Při takové šíři scény a množství jejích uživatelů je nevyhnutelné, že warez začne unikat mimo undergroundové struktury. Pokud je to správci topsites zjištěno, jsou pachatelé zablokováni (Maxvell, 2007), zcela zabránit únikům však nelze. The Scene je charakterizována svou rychlostí, které dosahuje pevný řádem a nejmodernější technologií. P2P scéna je naopak chaotická a jediný únik vyvolá masivní vlnu sdílení napříč mnoha platformami. Zde jsou základní z nich (Wang, 2004; Craig, Honick, & Burnett, 2005):

- **Webové stránky** – nejjednodušší způsob získání warezu je pro obyčejného uživatele internetu specializovaný web, kam je warez sdílen ve formě odkazů. Konkrétní data jsou buď umístována do úschoven či cloudů nebo na privátní FTP servery webhostingových společností, jejichž nevýhodou však je možné zahlcení a zpomalení přenosu dat. Proto jsou dnes nejvyhledávanější a nejdiskutovanější právě file hostingové služby, z nichž nejznámější je zřejmě zaniklá služba Megaupload nebo české Uloz.to.
- **BitTorrent** – jde o systém distribuce souborů, při kterém jsou data sdílena mezi uživateli a rychlost stahování tak vychází z počtu stahujících. Slabinou bittorrentu je jeho centrální tracker server, který obsahuje „nákrety“, jak daný soubor skládat. Právě hostitelé těchto trackerů jsou většinou odpovědní za obsah, který poskytují.

- **Newsgroups** – jde o systém specializovaných elektronických nástěnek souhrnně označovaných jako Usenet (viz. Kapitola 1, Kyberkultura). Uživatelé zde mohou publikovat příspěvky, které obsahují odkazy na file hostingové služby. Warez lze ale také nahrávat na servery hostující konkrétní newsgroups.
- **Internet Relay Chat (IRC) kanály** – jde o nejstarší druh chatovacích místností využívajících speciálních IRC klientů. Na rozdíl od klasických messengerů jsou IRC kanály většinou neregulované a nemoderované. K šíření warezu se využívá automatických mechanismů (botů), které dokáží vyhledat požadovaný soubor a zajistit jeho stažení.

### 3.3 Kreativita warezu – grafika, hudba a služba veřejnosti

Když jsem výše v textu zmiňoval, že je release osobitým výtvozem konkrétní warez skupiny, neměl jsem na mysli pouze obsahovou či technologickou stránku věci. Stejně jako jiné subkultury si i warez potrpí na prezentaci. V této sekci zmíním některé obrazové materiály nebo hudbu, které jsou součástí jednotlivých releasů. Zaměřím se i na některé služby, které scéna poskytuje nejenom svým členům.

#### 3.3.1 Grafika

Každý release má své NFO, to již víme. Málokterá skupina ale vytváří prostý informační soubor, který by byl jen suchým výčtem informací. Grafiku, která tyto informace často rámuje, lze zařadit do uměleckého žánru art scene (“Computer art scene”, 2001-). Jelikož je NFO textový soubor, využívá se znaků kódů ASCII<sup>24</sup> (American Standard Code for Information Interchange) a ANSI<sup>25</sup>, pomocí kterých se konkrétní grafika „kreslí“ (Craig, Honick, & Burnett, 2005). ASCII a ANSI umění má původ v textových Bulletin Board Systémech a nejvýraznější skupinou, která tvoří tento druh umění je SAC (Superior Art Creations) založená v roce 1994 v Dánsku (“Roy/SAC”, 2000).

#### 3.3.2 Cracktro

Cracktros neboli crack intros jsou krátké audiovizuální sekvence připojené ke cracknutému softwaru, kterými si konkrétní skupiny připisují autorství daného cracku (Green,

<sup>24</sup> ASCII zjednodušeně využívá 97 znaků neproporcionálního fontu (např. Courier) z možných 256 znaků, které 7-bitový ASCII formát nabízí. Rozšířený 8-bitový formát ASCII umožňuje používat zbylých 128 znaků, z nichž některé lze nalézt na ne-anglických klávesnicích včetně české nebo německé, další je nutné vygenerovat nebo využít klávesových zkratk (Cumbrowski, 2014).

<sup>25</sup> ANSI vychází se systémového souboru ANSI.SYS obsaženém v operačním systému MS-DOS na počítačích IBM. Tento standard umožňuje manipulovat s formátem textu (tučné, kurzíva) a barvou textu nebo pozadí (Cumbrowski, 2014).

1995). Dějiny cracktros začínají v počátku 80. let s nástupem populárního počítače Commodore 64. Řadí se mezi uměleckou subkulturu zvanou demoscene (Reunanen, 2014). Původně sloužily jako určitý digitální podpis, s nástupem silnějších protipirátských ochrany se z cracktros stávají umělecké artefakty, které vyjadřují příslušnost k pirátské scéně a vymezují se vůči vlastníkům softwaru. Estetika cracktros se měnila s vývojem technologie a od jednoduchých textových úvodů se začínalo využívat složitých animací, širších barevných palet a hudby (Reunanen, Wasiak, & Botz, 2015).

### 3.3.3 Mod music

Je žánr elektronické hudby vycházející z formátu digital music module, při kterém jsou digitální sample kódovány pomocí „trackerů“ do sekvencí. Trackingem je tedy způsob kódování hudby, tedy určité vytváření elektronických notací, podle kterých nehraje člověk, nýbrž počítač. Mod music je neomezeně kreativní žánr a vysoce náročný způsob komponování hudby, který výrazně převyšuje klasickou kompozici. Při trackingu je totiž nutné kódovat každý aspekt audia, tedy nejenom tón a jeho výšku, ale také hlasitost, panning nebo efekty jako echo, tremolo nebo vibrato. Mod hudebníci jsou tedy jak skladateli, tak orchestrem a zvukovými techniky zároveň (Lysloff & Gay, 2003). Mod music je využívána pro cracktra, především tzv. chiptunes, které emulují 8-bitový zvuk starých počítačů nebo konzolí (Driscoll & Diaz, 2009).

### 3.3.4 Překladatelství

Titulkování filmů nebo lokalizace her by nebyly možné bez warezu. Právě amatérské překladatelství je činnost blízce spojená s šířením warezu a kupříkladu české titulky jsou některými distributory i za warez považovány (Václavík, 2013), což je ve světě relativně unikátní přístup, ale nikoli ojedinělý. Kupříkladu ve Švédsku nebo Norsku již v minulosti došlo k policejním zákrokům proti zájmovým webům (Maxvell, 2012; Falkvinge, 2013). Pirátská scéna není s tou překladatelskou výrazně propojená. Výjimku tvoří čínská P2P skupina 3DM, která se mimo crackování počítačových her věnuje i jejich lokalizaci do čínštiny<sup>26</sup> (Norton, 2016). Obecně se lze ale setkat s organizovanými komunitami překladatelů, kteří jsou závislí na P2P sítích a warez odtud pouze stahují, aniž by byli zapojeni do jeho další distribuce. Příkladem může být brazilská skupina Legenders

---

<sup>26</sup> Evgeny Morozov vnímá tyto komunity jako „moderní samizdat“, u kterého však není jisté, zda nějak ohrožuje tamní komunistickou vládu (Morozov, 2011, str. 69). Osobně se domnívám, že lepším příkladem může být titulkařská skupina Ansarclub překládající některé projevy a rozhovory bývalého španělského premiéra Aznar Lopéze, které tamní televize nevysílaly v celé délce (Pérez-González, 2013).

specializující se na portugalské titulky pro americkou a britskou televizní tvorbu (Arvanitakis & Fredriksson, 2014), polský server Hatak, český server Titulky.com (Luczaj, Holy-Luczaj, & Cwiek-Rogalska, 2014) nebo skupina Froth-Bite specializující se na japonské animované seriály (Mattar, 2008).

### 3.4 Dodatek

Závěrem této kapitoly doplním několik poznatků, které částečně rozmělní lehce idealistický náhled na warez scénu. Předně fakt, že The Scene neprofituje na warezu ještě neznamená, že tak nečiní ostatní. Ať je to cíleně nebo jen kvůli nutnosti vydělávat na svůj provoz, mnoho webových stránek odkazujících na warez je mnohdy zahlceno vyskakovacími reklamami. Při vysoké poptávce po warezu mohou takové reklamy přinést majitelům webu slušný obnos peněz, v horších případech je warez pouhou vábničkou, která uvrhne uživatele do míst, kde začínají už jiné druhy kyberkriminality (Wang, 2004). Kapitoulou samou pro sebe jsou poté rozvojové nebo autokratické země, kde je warez jedinou možností, jak se mohou tamní obyvatelé dostat k většinou populární západní kultuře nebo zahraničnímu softwaru. Někdy jde jen o nevinnou výměnu několika skladeb v mobilních telefonech, jindy o nákupy celých alb jako je tomu u tzv. The Downloaders v Mali nebo zemích východní Afriky. Extrémním případem je poté pirátský průmysl čínského Shenzhen (Maigret & Roszkowska, 2015).

V kapitole věnované kyberprostoru jsem zmínil důvěru jako jeden z jeho funkčních aspektů. Patrné je to i ve warez scéně, kde důvěra neboli spíše nedůvěra hraje výraznou roli. Ačkoli si jednotlivé skupiny konkurují, ve výsledku se vždy musí spolehnout pouze na vzájemné zkušenosti a důvěřovat, že nebude scéna infiltrována kriminalisty nebo jednotlivci, kteří na ní chtějí profitovat nebo ji ohrozit (Maxvell, 2007). Ačkoli se mohou hackerské komunity jevit jako výrazně rovnostářské, rozptřeni důvěryhodnosti napříč jejich strukturami je značně nevyrovnané. Odvíjí se především od aktivity a reputace jednotlivých hackerů, jejich ochotě podílet se na jednotlivých systémech zpětné vazby nebo vnímání jednotlivých hackerských specializací. Studium ne/důvěry je taktéž ztíženo specifickým vyjadřováním komunity, která upřednostňuje cynismus, sarkasmus a humor, čímž znehodnocuje výpovědní hodnotu jednotlivých projevů důvěry či nedůvěry (Dupont, Côté, Savine & Décary-Héty, 2016).

Zároveň je nutné si uvědomit, že je warez scéna nestálá, a zda v některé subkomunitě existují či neexistují pravidla, nerozhoduje o tom, zda její členové budou aktivní další měsíc

či rok (Huizing & van der Wal, 2014). Warez scéně stále dominují spíše menší specializované skupiny, které nemají příliš dlouhou životnost a nejsou dostatečně aktivní. A nakonec ani produkty, které jednotlivé skupiny nabízejí, nemají ve výsledku příliš vysokou hodnotu. Průměr na skupinu se pohybuje okolo 50 dolarů (Décary-Hétu, Morselli & Leman-Langlois, 2012). Pokud je taková roztržitost scény k jejímu prospěchu nebo je její slabinou, to je otázka pro další zkoumání. Z hlediska vnějších vlivů jde ale nepochybně o organizaci efektivní, jelikož ani už zmíněné policejní razie z první dekády nového tisíciletí neměly na fungování scény pražádný vliv (Décary-Hétu, 2014).

## II. EMPIRICKÁ ČÁST



## **4. Metodologie**

### **4.1 Současný stav poznání**

V úvodu empirické části nelze než znovu zopakovat fakt, že o warez scénu jako takovou není dostatečný výzkumný zájem. Systematické svědectví „zevnitř“ nejlépe podává studie „Under the Pixelated Jolly Roger“ (Steinmetz & Tunnell, 2013), která popisuje motivace a protikladné postoje členů jednoho konkrétního diskuzního fóra sdruženého okolo bittorrentové metody sdílení warezu. Interview s insidery jsou součástí i etnografické studie „Explaining the rise and fall of the Warez MP3 scene“ (Huizing & van der Wal, 2014), zbývající studie poté již nahlíží na scénu „zvenčí“ (Rehn, 2004), popřípadě využívají kvantitativní analýzy dat pro studium kyberkriminologických aspektů (Décary-Hétu, Morselli & Leman-Langlois, 2012; Décary-Hétu, 2014; Dupont, Côté, Savine & Décary-Hétu, 2016) a svým způsobem hackují hackery samotné.

### **4.2 Výzkumný cíl**

Slabé poznatky v rámci celosvětového výzkumu warez scény, naprostá absence společenskovedního zájmu o česká specifika digitálního pirátství a jejich autentický popis samotnými členy mě motivovaly k vytvoření výzkumu, jehož cíl lze shrnout následovně: Jaký je sebeobraz členů české warez komunity v kontextu konfrontujícího protipirátského diskurzu odvíjejícího se od systému autorského práva, společenské morálky a etiky?

### **4.3 Výzkumné otázky**

#### **1. Jak členové české pirátské komunity definují pojmy warez, autorské právo a soukromé vlastnictví?**

Nejde o otázky znalostní odvíjející se od definic v literatuře, nýbrž o subjektivní vnímání těchto pojmů samotnou komunitou. Odpovědi však budou porovnávány s pojmy ukotvenými v teoretické části práce, bude sledován posun ve vnímání těchto pojmů, a zda lze z tohoto posunu nepřímo vyvodit důvody pro sdílení pirátského obsahu.

## **2. Co členy české pirátské komunity motivuje<sup>27</sup> k jejich činnosti?**

Mezi sociální motivy se řadí například potřeba dosažení úspěšného výkonu, potřeba vyhnout se neúspěchu, potřeba afiliace a/nebo potřeba moci. Ne všechny mentální pohnutky musí být směřovány jen na dosahování cílů ve vnějším světě. Existuje i řada individuálních psychických motivů, jako například potřeba sebeurčení, potřeba svobodné vůle a/nebo vzdor (Plháková, 2011).

## **3. Jaké jsou životní hodnoty<sup>28</sup> členů české pirátské komunity? Ovlivňují tyto hodnoty participaci konkrétních členů v komunitě?**

Nejen že je možné vysledovat, zda je tato komunita nositelem určitých společných hodnot, které uznávají všichni vědomě nebo nevědomě. Zároveň nám tato otázka může ukázat, zda se tito členové nějakým způsobem odlišují, zda jsou zaměřeni spíše materiálně (na bydlení, peníze,...), sociálně (přátelství, láska,...) nebo duchovně (intelekt, dobro, morálka,...) a zda se tyto hodnoty přímo promítají do jejich práce v komunitě.

## **4.4 Metoda**

### **4.4.1 Kvalitativní výzkum**

Výzkum byl zpracován kvalitativně, tedy metodou bezprostředního delšího kontaktu se skupinou jedinců ve snaze získat pohled na kontextovou logiku, implicitní a explicitní pravidla předmětu studia a objasnit charakter myšlení, chování a organizace života studovaných jedinců (Hendl, 2005). Kvalitativní metoda taktéž umožňuje pochopit podstatu jevů, o kterých není dostatek informací (Strauss & Corbin, 1999), což je pro téma výzkumu neoddiskutovatelným přínosem.

### **4.4.2 Polostrukturovaný rozhovor**

Jako metodu jsem si vybral polostrukturovaný rozhovor, v němž mohu být jako tazatel více aktivní. V úvodu jsou připravena nosná témata a otázky, které vedou celý rozhovor, ale zároveň ho umožňují uzpůsobovat okolnostem a respondenti si tak mohou zvolit styl

---

<sup>27</sup> Motivace je „stav, který aktivuje chování a dává mu směr“ (Nolen-Hoeksema, 2012, s. 420). Plháková (2011) definuje motivaci jako „souhrn všech intrapsychických dynamických sil neboli motivů, které zpravidla aktivizují a organizují chování i prožívání s cílem změnit existující neuspokojivou situaci nebo dosáhnout něčeho pozitivního“ (Plháková, 2011, s. 319).

<sup>28</sup> Hodnota je definovaná jako „explicitně nebo implicitně pro individuum nebo skupinu charakteristické pojetí žádoucího, které ovlivňuje volbu způsobů chování, jeho prostředků a cílů“ (Kluckhohn, 1951 podle Nakonečný 2009, s. 240). Postoje poté vyjadřují „naš hodnotící vztah k různým sociálním objektům v našem prostředí, tedy co upřednostňujeme, resp. co nemáme rádi“ (Výrost & Slaměník, 2008, s. 127).

odpovědi (Ferjenčík, 2000). Samotnému rozhovoru předcházela krátký písemný kontakt, který měl upevnit vzájemnou důvěru, a ozřejmit, jakou formou bude rozhovor veden a pomocí jakého komunikačního prostředku. Otázky k rozhovoru byly připraveny v českém i anglickém jazyce.

#### 4.4.3 Přípravná fáze

V přípravné fázi jsem se seznámil s prostředím výzkumu, kterým byly tři česká warez fóra fungující na platformě Bulletin Board System (Warcenter.cz, War-forum.net, Warforum.cz). Zjistil jsem si, jak je možné se na fórech zaregistrovat, jaká stanovují pravidla a podmínky, kolik uživatelů se na nich pohybuje, jak jsou aktivní a v jakých oblastech.

Klíčem pro výběr respondentů byla jejich vysoká reputace. Všechna tři fóra fungují na principu hodností, které se odvíjejí od počtu příspěvků, popřípadě zpětné vazby v podobě virtuálních poděkování. Vzhledem k faktu, že jsou pirátské komunity značně pomíjivé (Décary-Hétu, Morselli & Leman-Langlois, 2012), dalším faktorem pro výběr respondentů byla jejich bezprostřední aktivita na fóru a jejich nejnovější příspěvky, které nebyly starší déle než 14 dní. Posledním klíčem byla aktivita členů v oblasti české mediální tvorby, tedy nahrávání českých filmů a hudby. Je vysoce pravděpodobné, že je česká filmová a hudební produkce zpracovávána a nahrávána výhradně českými členy, kteří jsou tak určitou lokální obdobou The Scene, popř. P2P skupin a fungují jako první články v distribuci české tvorby. Tento poslední přístup ale bohužel nebylo možné udržet během celé přípravné fáze z důvodu značné variability warezu, který konkrétní členové nahrávají. Jednotlivé uživatele jsem následně kontaktoval individuálně přímo na fóru skrze systém soukromých zpráv, popř. jsem vytvořil konkrétní veřejně přístupný příspěvek s žádostí. Ten jsem umístil do sekce, kde probíhá tzv. off-topic diskuze<sup>29</sup>, představil jsem sebe i svůj výzkum a požádal uživatele o spolupráci.

Nad rámec této činnosti jsem se pokusil kontaktovat i několik zahraničních členů The Scene nebo P2P skupin. Využil jsem e-mailových kontaktů v některých souborech NFO, dále IRC kanálů (především kanál #cracking4newbies na IRC EFnet) nebo subredditů /r/Piracy nebo /r/fileshearing, kam jsem umístil příspěvek s žádostí. Účelem těchto rozhovorů bylo pouhé dokreslení, které by reflektovalo teoretickou část práce poukazující na odlišnou mentalitu napříč organizačními strukturami scény.

---

<sup>29</sup> Může jít o témata týkající se sportu, automobilů, hardwaru, vzdělávání, současných trendů nebo politiky.

## 4.5 Výzkumný vzorek

Finální výzkumný vzorek tvořilo 14 českých respondentů z jednoho konkrétního fóra. Respondenti si vyžádali jako klíčovou podmínku participace na výzkumu zachování jejich naprosté anonymity, a proto nezmíním, na jaké z tří výše zmíněných adres výzkum probíhal.

Mimo platformu českého fóra byli poté vyzpovídáni 3 zahraniční členové The Scene a 4 zahraniční členové P2P skupin. Heterogenost v činnosti, aktivitě nebo národnostní struktuře však neumožňuje využít tento příliš malý vzorek jinak, než jako pouhé dokreslení českých respondentů.

Jak již bylo řečeno, předpokladem pro účast na výzkumu bylo zachování naprosté anonymity všech zúčastněných. Proto nebyly v rozhovorech zjišťovány žádné demografické údaje jako pohlaví, věk nebo vzdělání. V některých rozhovorech bylo však navrhováno, aby se demografii scény věnovala výzkumná pozornost, a to z toho důvodu, že většina členů jsou muži, běloši, ve věku nad 25 let a že zastoupení žen, jiných etnik nebo věkových skupin je výjimkou<sup>30</sup>. Tyto informace ale bohužel nebylo možné ověřit<sup>31</sup>.

## 4.6 Sběr dat

K praktické části výzkumu došlo mezi dubnem a červnem 2016, kdy byly provedeny všechny rozhovory. Respondenti si zvolili vhodný komunikační prostředek (osobní zprávy na fóru, e-mail, IRC, messenger) a byly jim postupně položeny otázky. V některých případech neprobíhala komunikace v reálném čase, ale s odstupem maximálně tří dní. Délka ostatních rozhovorů se pohybovala mezi 30 až 180 minutami.

---

<sup>30</sup> „*You shouldn't be so chauvistically discriminating against fellow female sceners. Over the years I had met exactly two. / Neměl bys tak šovinisticky diskriminovat naše drahé scenerky. Za ty roky jsem na scéně potkal přesně dvě.*“ (Respondent SCENE #1).

<sup>31</sup> Nejznámější výjimkou je zřejmě Čínanka vystupující pod přezdívkou Bird Sister, která vede čínskou P2P skupinu 3DM a proslavila se neúprosným bojem proti technologii Denuvo (Norton, 2016).

	ZÁKLADNÍ OTÁZKY	DODATEČNÉ OTÁZKY	ZKOUMAVÉ OTÁZKY
1. Výzkumná otázka	Jak definuješ pojem warez?	Co pro tebe znamená warez?	Můžeš to trochu rozvést?
	Jak definuješ duševní vlastnictví?	Co si představíš pod pojmem duševní vlastnictví?	
	Jak vnímáš současné autorské právo?	Co si myslíš o autorských právech?	
2. Výzkumná otázka	Jaké jsou tvoje hlavní motivace pro sdílení warezu?	Proč sdílíš warez?	Jak to myslíš?
	Jaké jsou tvoje životní hodnoty?	Za čím si v životě stojíš?	Řekl/a bys mi k tomu něco víc?
3. Výzkumná otázka	Mají tvoje hodnoty nějaký vliv na členství ve warez komunitě?	Ovlivňují tě ty hodnoty při sdílení warezu?	Chtěl/a bys ještě něco dodat?
	Co v životě odsuzuješ?	Jaké chování je pro tebe nepřijatelné?	
	Cítíš se být zločincem?	Myslíš si, že pácháš zločin?	
	Cítíš se být nápomocný?	Jakým způsobem je tvoje činnost prospěšná?	

Tabulka 1 - Seznam použitých otázek

Na českých fórech probíhala komunikace v češtině, u zahraničních respondentů výhradně v angličtině. Vyjadřovací schopnosti nerodilých mluvčích byly na vysoké úrovni a nepředpokládá se, že by došlo k nepochopení otázek nebo nedostatečně formulovaným odpovědím.

Po skončení rozhovorů byla z komunikačních platforem extrahována všechna data, tedy jak text, tak i emotikony, přílohy nebo odkazy. Rozhovory byly anonymizovány a každému přidělena specifická značka a datum. Pokud došlo po zpracování ke změnám vlivem dodatečné komunikace, byly tyto změny a dodatky označeny novým datem. K propojení konkrétního respondenta s anonymním rozhovorem v tomto případě sloužil zaheslovaný rejstřík.

- Respondent CZ #1 – člen vybraného českého diskuzního fóra

- Respondent P2P #1 – člen zahraniční peer-to-peer skupiny
- Respondent SCENE #1 – člen zahraniční skupiny nebo jednotlivec figurující v The Scene

## 4.7 Zpracování dat

### 4.7.1 Organizace materiálů

Jelikož sběr dat probíhal skrze textovou komunikaci, nebylo nutné provádět transkripci. Došlo však k nutnému překladu anglických odpovědí do češtiny pro snazší orientaci v materiálech. Na začátku celé analýzy byla nestrukturovaná a rozsáhlá data zorganizována a zpracována do podoby samostatných souborů, z nichž každý obsahoval jeden kompletní polostrukturovaný rozhovor. Jedná se o kvalitativní výzkum, tudíž nebylo mým cílem vypočítat, kolik respondentů prohlásilo určitou věc a kolik řeklo něco jiného, ale analyzovat obsah rozhovorů a zjistit četnost určitých výroků napříč všemi materiály. Kvalitativní analýza je tak do značné míry popisná a svým způsobem literární (Švaříček & Šedřová, 2014).

#### *Atlas.ti*

Pro zpracování dat jsem využil softwaru Atlas.ti od německé společnosti Atlas.ti Scientific Software Development. Jde o program navržený pro kvalitativní zpracování a analýzu dat. Využil jsem zkušební verzi programu, která dokáže pojmout pouze stanovený počet projektů, kódů nebo citací, během práce jsem se však s žádnými omezeními nesetkal. Software je v angličtině, ale podporuje diakritiku, v tomto případě tedy původní data taktéž nebyla jinak omezená nebo znehodnocená. Atlas.ti jsem využil především jako nástroj. Pomůcku, která mi umožnila efektivně vytvářet a ukládat vlastní kódy a poté je revidovat a zpracovávat strukturovaně a přehledně.

### 4.7.2 Otevřené kódování

Textové podoby rozhovorů jsem hromadně nahrál do programu Atlas.ti a následně je jeden po druhém začal kódovat. Nevytvořil jsem si žádné předběžné kategorie, pouze jsem přiřazoval relevantním slovům, větám či delším sekvencím vlastní kódy. Tyto kódy jsem dále přiřazoval všem dalším podobným jevům, a to tak, aby se vždy vztahovaly ke konkrétní otázce (kódy pro první otázku byly označeny Q1, kódy pro druhou otázku označeny Q2, atd.). Po skončení kódování jsem měl v programu ke každé otázce široký seznam kódů, které jsem na základě podobností začal uspořádávat do subkategorií. Do tohoto procesu již ve větší míře vstupuje interpretace, a proto jde o nejchoulostivější část výzkumu. Poté, co jsem měl

v programu uspořádány subkategorie, mohl jsem údaje ještě jednou redukovat a vytvořit konečný seznam kategorií.

#### 4.7.3 Technika „vyložení karet“

Po skončení otevřeného kódování jsem vzal kategorizované seznamy kódů a uspořádal je do obrazce či linky. Na základě těch jsem sestavil text tak, že prakticky převyprávím obsah jednotlivých kategorií. Tato technika se nazývá „vyložení karet“ a do výsledné analýzy při ní lze vybírat jen ty kategorie, které se do určité míry vztahují k výzkumným otázkám (Švaříček & Šedřová, 2014).

## 5 Výsledky

### 1. Jak členové české pirátské komunity definují pojmy warez, autorské právo a soukromé vlastnictví.

#### **Warez**

V dotazované komunitě je warez vnímán především jako praktika nakládání s digitálními materiály. „Kopírování, crackování, sdílení nebo redistribuce digitálního obsahu“ (Respondent CZ #14). „Něco, co se má koupit za peníze, ale mám to zadarmo“ (Respondent CZ #6). S těmito materiály je nakládáno „bez vědomí vlastníka“ (Respondent CZ #3), popřípadě mimo sféru jeho vlivu „v rozporu s autorskými právy“ (Respondent CZ #1). Dalším aspektem je „neomezující forma sdílení“ (Respondent CZ #2) a warez by tak neměl být žádným způsobem zpoplatněn nebo komerčně využíván. „Co je tedy jednoznačně nelegální a postihnutelné je tedy až samotné nelegální používání programů“ (Respondent CZ #1).

#### **Duševní vlastnictví**

Duševní vlastnictví dotazovaní vnímají jako nezpochybnitelné právo na vlastnictví určité myšlenky. Taková myšlenka je vytvářena „kreativně“ (Respondent CZ #11) nebo vyžaduje „výzkum“ (Respondent CZ #9), je „chráněná zákonem“ (Respondent CZ #10) a nemusí být „nutně využívána pro komerční účely“ (Respondent CZ #11). Rozpory však nastávají v případě distribuce duševního vlastnictví. Část respondentů se domnívá, že duševní vlastnictví slouží jako ochrana tvůrce. Způsob, jakým má být myšlenka či dílo distribuováno, je tak výhradně v režii jejich vlastníků. Dva respondenti ale zastávají radikální názor a

domnívají se, že duševní vlastnictví je v tomto kontextu „přelud“ (Respondent CZ #13) a „paradox“ (Respondent CZ #9). Jednoduše řečeno by mělo mít vlastníka, ale nemělo by být omezováno v tom, jak se bude šířit.

### **Autorské právo**

Detailní obeznámení s autorským právem je v české komunitě spíše výjimkou a týká se především konkrétních kauz, na kterých měli jednotliví respondenti podíl nebo se o ně zajímali. „Například spor (...) České pirátské strany s ČPÚ<sup>32</sup> o to, jestli je link porušením autorského zákona“ (Respondent CZ #1). V obecných rysech převažuje antagonistický postoj k autorským právům mnohdy spojený s konkrétními institucemi, jež ho vymáhají. „Jdou po lidech a jsou stejný jako lidi, co stahují“ (Respondent CZ #14). Autorské právo je vnímáno jako „nejednoznačné“ (Respondent CZ #1), „vadné“ (Respondent CZ #7), zosobňující hamižnost a zneužívající moc. „Absentuje v něm presumpce nevin“ (Respondent CZ #3).

Co se týče zahraničních P2P a The Scene skupin a jejich názorů na autorské právo sloužících jako dokreslení, je zde cítit určitá frustrace z nejasnosti a zkosnatělosti autorského práva. To slouží pouze komerčním účelům a překáží lidské přirozenosti inovovat a konkurovat. „[Copyright laws] do not really fit into our society. / [Autorské zákony] nezapadají do naší společnosti“ (Respondent SCENE #3). „Gun manufacturers are not held responsible for shootings, so why should I be held responsible for someone downloading my release? / Výrobci zbraní také nejsou zodpovědní za vraždy, tak proč bych měl být já zodpovědný za někoho, kdo si stáhne můj release?“ (Respondent P2P #2).

## **2. Co členy české pirátské komunity motivuje k jejich činnosti.**

V české komunitě dotazovaných naprosto převažuje altruismus a „tak to u warezu má být“ (Respondent CZ #1), který se odvíjí od tří faktorů:

1) Pomoc méně movitým, která se odráží od problematiky kvality a ceny. „Když dílo nestojí za plnou cenu, dal bych méně, ale nemám možnost, tak nedám nic“ (Respondent CZ #3). „Až budou věci finančně dostupné, přestanu sdílet“ (Respondent CZ #5).

2) Snaha zjednodušovat informační tok, tedy poskytovat warez co nejsnáze bez „nutnosti registrací nebo reklam“ (Respondent CZ #14) nebo „warez, který se neprodává ve vaší zemi nebo se neprodává vůbec nikde“ (Respondent CZ #7).

---

<sup>32</sup> Česká protipirátská unie



3) Motivace být alternativou poskytující možnost bezplatně nebo neomezeně vyzkoušet či otestovat konkrétní software „*než si to potom koupíte*“ (Respondent CZ #8), zhodnotit několik úvodních dílů televizní série nebo se přesvědčit o tom, že „*se mi album líbí, že mi ta hudba sedne*“ (Respondent CZ #10).

Podobně motivováni jsou i členové zahraničních P2P skupin snažící se „*make [scene] catalog as complete as possible, filling in the gaps where I can / postarat se o celistvost [scene] katalogu co nejvíc to jde, doplnit jednotlivé mezery*“ (Respondent P2P #1).

Co se týče zahraničních zástupců The Scene, u nich se altruismus neprojevuje, což souhlasí s jejich charakteristikami popsány v teoretické části (Kapitola 3.2.1). Motivuje je „*liberating experience for a young man to ‘beat’ a multi-billion \$ corporate’s software, and at the same time beat everyone else trying to do the same thing / osvobozující zkušenost mladého kluka, který ‘zdolá’ software multimiliardové korporace a při tom i ostatní, kteří se o to pokoušeli*“ (Respondent SCENE #3). Vzájemný konkurenční boj mezi jednotlivými skupinami ale postupně přetváří snahu „*be in the game / být ve hře*“ (Respondent SCENE #1) na prostou radost být v kolektivu přátel se stejnými zájmy.

### **3. Jaké jsou životní hodnoty členů české pirátské komunity? Ovlivňují tyto hodnoty participaci konkrétních členů v komunitě?**

#### **Hodnoty**

Opakujícím se prvkem je znovu altruismus, pomoc druhým, dále „*ohleduplnost*“ (Respondent CZ #7), „*důvěra*“ (Respondent CZ #4), a to jak ve vztahu k rodině, partnerům nebo přátelům. Upřednostňována je i svoboda, „*jednoduchost*“ (Respondent CZ #6), nekonfliktnost. Část respondentů řídí jejich život vědomosti a snaha mít všeobecný rozhled. „*Loajalita, znalosti a vzájemný respekt*“ (Respondent CZ #13).

Zajímavý rozdíl je patrný mezi zástupci P2P a The Scene skupin. Zatímco první jmenovaní jsou nekonfliktní a pasivnější („*I consider myself to be average. I am passive about everything and do not believe in God / Jsem průměrný člověk. Ke všemu přistupuji pasivně a nevěřím v Boha*“ – Respondent P2P #4), druzí jsou odhodlanější a soutěživější („*I live by the motto ‘never give up, never surrender’ and have used this attitude to spawn a very successful professional career / Mým mottem je ‘nikdy nepřestávej, nikdy se nevzdávej’ a tenhle postoj mi zajistil úspěšnou profesní kariéru*“ – Respondent SCENE #3).

## **Vliv hodnot na participaci**

Čeští respondenti se v drtivé většině domnívají, že jejich hodnoty a postoje činnost v komunitě neovlivňují. V případech, že ano, jde o respondenty realizující svoji touhu po svobodě, jejich hodnoty je ke komunitě přivedly, ale dále jejich činnost neovlivňují. „*Asi jo, žiju a žiju i ve warez komunitě*“ (Respondent CZ # 1).

Členové The Scene jsou svými životními hodnotami pevně řízeni, naplňují jejich přístup k práci a organizují řád jednotlivých skupin. „*Being a part of a community means having to follow rules that allow the said community to function / Být součástí nějaké komunity znamená dodržovat pravidla, podle kterých taková komunita funguje*“ (Respondent SCENE #1).

## **Odsouzeníhodné projevy**

V obecných rysech česká komunita odsuzuje jednání, které je odsuzováno i celospolečensky a působí fyzickou nebo psychickou újmu. „*Ty nejhorší věci jako vražda, znásilnění, zneužívání. Proti tomu jsem na 100%*“ (Respondent CZ #12). Nejvýrazněji ale českým fórem rezonuje hamižnost, neférové jednání, sobectví a zneužívání moci, a to ve vztahu k participaci v komunitě. Nepřípustné je profitování na warezu, jeho prodej, popřípadě zpoplatnění přístupu k němu. „*To mi připadá jako pěkné svinstvo*“ (Respondent CZ #4). Pirátský software by také neměl být využíván pro komerční účely. „*Warez komunita by měla fungovat na principu mraveniště (neberu v potaz královnu), tedy tak aby nikdo moc nevyčníval*“ (Respondent CZ #1).

Morálka je důležitá i pro zahraniční členy The Scene. Krádež duševního vlastnictví je vnímána odsouzeníhodně pouze pokud má za následek komerční obohacení. V ostatních případech, kdy neohrožuje zájmy vlastníků a neupozorňuje tak na scénu samotnou, ji žádný z členů detailněji neřeší. „*I really don't care if there's no commercial gain / Nijak mě to nezajímá, pokud to není pro komerční účely*“ (Respondent SCENE #2).

## **Zločinnost?**

Napříč celým českým vzorkem je odpověď na otázku vnímání sebe samého jako zločince rezolutní „ne“. „*Zločinci jsou ti, co třeba někoho zabijí, zmrzačí apod. Proti tomu je warez jako zaparkování na místě pro vozičkáře bez vozičkářské nálepky*“ (Respondent CZ #4). Všichni dotazovaní na warezu nevydělávají, a proto je pro ně tato aktivita více než aktivitou kriminální spíše určitou formou organizování a archivování informací. „*Autorské zákony potřebují trochu vylepšit, protože jsou případy, kdy si nemyslím, že je stahování*

nezákonné“ (Respondent CZ #11). Několik respondentů cítí, že je viktimizováno, ale „je těžký se cítit jako zločinec, když je celý systém rozbitej“ (Respondent CZ #7).

V případě zahraničních členů The Scene a několika členů P2P skupin existují v krajních případech tendence nepřipouštět si, že se mohou podílet na kriminální činnosti. Tradičně berou pirátství jako koníček, ale vědomí existence protipirátského boje u nich vyvolává určitou formu paranoie. „Which is a good thing I suppose, cause paranoia helps prevent future disasters / Což je myslím dobře, protože paranoia zamezuje možným budoucím katastrofám“ (Respondent SCENE #1). Obecně se ale za zločince taktéž nepovažují a warez berou jako formu „dark-art / undergroundového umění“ (Respondent SCENE #3). Do stahování nikoho nenutí a nepředpokládají, že by ten, kdo stahuje, byl ochotný si produkt zakoupit a že tedy došlo k finančním ztrátám. „I never hurt, killed, or destroyed anyone's life, never stole money from anyone or put anyone in ruin / Nikdy jsem nikoho nezranil, nezabil nebo mu nezničil život, nikdy jsem nikoho neokradl o peníze nebo ho nezruinoval“ (Respondent SCENE #3).

### **Prospěšnost?**

Většina českých respondentů se domnívá, že je jejich činnost prospěšná ale pouze v daném kontextu, tedy mezi „lidmi, kteří chtějí sdílet a kteří chtějí stahovat“ (Respondent CZ #11). Konkrétně poté mohou být nápomocní lidem ve finančních obtížích nebo tím, že participují na zlepšování softwaru či infrastruktury. „Nelíbí se mi tedy princip privátních trackerů, který není založen na principu dobrovolnosti jako veřejné torrenty, ale na honění ratia, případně bonusů. Proto jsem udělal prográmek, který lidem tu dobrovolnost umožňuje“ (Respondent CZ #1). Warez je zároveň formou už zmíněného katalogu či archivu, který nabízí nedostupné produkty, popřípadě rozšiřuje hudební vkus, čímž vede k propagaci a je svým způsobem „reklama“ (Respondent CZ #3). „Vím o několika produktech, kterým to zvýšilo prodeje, a doufám, že tomu tak bude i v budoucnu“ (Respondent CZ #12).

O prospěšnosti nepochybují ani zahraniční respondenti. Zatímco členové P2P skupin berou warez jako způsob vytváření katalogů, které v obecnějších rysech umožňují rovný přístup k informacím, zdrojům a médiím („Releasing what's not been released yet or has been lost to time (...) I've discovered many great movies thanks to the scene's releases / vydávat co ještě nebylo vydáno nebo co už odvál čas (...) Díky releasům ze scény jsem objevil spoustu skvělých filmů“ – Respondent P2P #2), členové The Scene sledují hlavně konkrétní dopady své činnosti. Rádi by viděli svoji činnost jako smysluplnou v celospolečenském kontextu, nikoli pouze v kontextu spotřeby. „I was the guy who helped the poor uni student get access to the new cutting edge software, the guy

*who helped poor east European companies who couldn't afford software. I felt that what I did was beneficial, but now I realize that's a bit of a joke / Byl jsem ten, kdo pomohl chudému vysokoškolačkovi obstarat si nejnovější software, ten, kdo pomohl chudým východoevropským firmám, co si nemohly dovolit software. Přišlo mi, že ta činnost byla prospěšná, ale dneska mi přijde, že je to trochu k smíchu“ (Respondent SCENE #3).*

## 5.1 Shrnutí

Ve svém výzkumu jsem se pokusil zodpovědět několik základních otázek týkajících se české warez komunity. Posloužil mi k tomu vzorek respondentů jednoho konkrétního fóra, který doplnily rozhovory s několika zahraničními členy P2P skupin a The Scene. Ty je však nutné vnímat pouze jako dodatečný komentář.

Byly zodpovězeny všechny tři výzkumné otázky. Zjistili jsme, jak jsou definovány pojmy warez a duševní vlastnictví a jak je vnímáno současné autorské právo uvnitř studované skupiny. Byly zjištěny motivace pro sdílení warezu a vliv životních hodnot na participaci v komunitě. Byl tedy splněn i výzkumný cíl, kterým bylo načrtnutí sebeobrazu české pirátské komunity v kontextu současného protipirátského diskurzu. Výzkum poskytl mnoho podnětů pro zpracování uceleného obrazu české komunity, především díky otázkám týkajícím se zločinnosti a prospěšnosti.

Analýza několika rozhovorů se zahraničními respondenty ilustruje i jemné rozdíly mezi jednotlivými komunitami odvíjejícími se od příslušnosti ke konkrétnímu směru v rámci warez scény. Zjištění těchto rozdílů však nebylo záměrem výzkumu, a proto mohou sloužit pouze jako podklady pro budoucí studium.

## 5.2 Diskuze

### 5.2.1 Interpretace a srovnání

Výsledky ukazují, že jsou členové české komunity schopni definovat všechny tři pojmy a přemýšlet o nich v širších kontextech. K současným autorským právům se sice staví negativně, ale je patrné, že je tomu tak buď kvůli nedostatečné edukaci, nebo nejednoznačnému výkladu. Duševní vlastnictví vnímají respondenti jako neoddiskutovatelné, ale nikoli absolutní právo, které by mělo reflektovat kyberprostor a přirozenost svobodného šíření informací uvnitř něj. Komunita je očividně zainteresovaná v několika kauzách a je svolná k diskuzi nejenom o těchto třech pojmech, patrná je však vysoká frustrace z nedodržování presumpce nevinu a pomalý vývoj na poli distribučním nebo technologickém.

Pojem warez je chápán v podobě konkrétních autorských děl šířených bezplatně. Termín „warez“ tedy zatím není vnímán jako životní filosofie nebo kultura, ale primárně jako praktika, digitální data či informační tok. Nepochybně je nutné zmínit i výskyt protichůdných tvrzení. Částečně lze vysledovat rozpory jako u Steinmetz & Tunnell (2013), tedy rozpory mezi odmítnutím kapitalismu (rovnostářské tendence, sdílení společných prostředků, aktivní participace) a přijetím kapitalismu (hyper-spotřeba rozličného obsahu). Výraznější rozdíl ale pramení ze samotné definice warezu. Ten většina české komunity definuje jako pojem s ilegálními konotacemi, pokud se o něm ale hovoří přímo v souvislosti s kriminalitou, je pouhou „součástí archivu“, popřípadě produktem, který v konkrétních případech vlastně charakteristiky warezu nenaplnuje. Je tedy otázkou, nakolik tyto definice odrážejí skutečné vnímání warezu a nakolik jsou produktem určitých aspirací.

Steinmetz & Tunnell (2013) vyvozuje čtyři základní motivy: sdílení, testování, nemožnost uspokojit poptávku a rozvrácení současných struktur. Tyto výsledky korespondují i s mým vlastním výzkumem. Nejvýrazněji se projevuje sdílení a nemožnost uspokojit poptávku, které jsou vzájemně provázané. Základním předpokladem informací je jejich volné šíření, což warez scéna ve větší míře umožňuje. „*Informace by se měly šířit volně. Pokud nechcete, aby se šířily, nepublikujte je*“ (Respondent CZ #6). Nemožnost uspokojit poptávku pak nutně neznamená nedostatek financí způsobený zhoršenou ekonomickou situací, ale také nedostatek financí způsobený zvýšenou spotřebou. Nedostatečné tempo ve spotřebě mediálního obsahu totiž může vést k zaostávání a následné omezené participaci v komunitě, která předpokládá široké znalosti, zkušenosti a zvědavost.

Testování neboli sampling hraje v komunitě také relativně důležitou roli. Warez fórum tak lze vnímat jako alternativní platformu, na které je možné vyzkoušet funkčnost konkrétního softwaru nebo subjektivně zhodnotit kvalitu mediálního díla. Následkem tohoto testování je pak možnost rozhodnout se, kam investovat svoje omezené finance. Problém samozřejmě nastává v případě fixní ceny, tedy ceny, která neodráží subjektivní vnímání produktu respondenty. Ti jsou ochotni na takové díla přispívat menší částkou, ale není jim to umožňováno.

Cílená snaha rozvrátit současné legislativní nebo distribuční struktury je výjimkou. Warez samozřejmě reaguje na současné modely nebo technologie distribuce a snaží se je co nejvíce zjednodušovat a zpřístupňovat. Je patrný určitý odpor ke specifickým společnostem

nebo institucím (OSA, IFPI, MPAA<sup>33</sup>), organizovaný boj proti nim však jako motivace uveden není.

Hodnota, která nepochybně celou komunitou rezonuje a má na ni výrazný vliv, jsou peníze. Finanční profit je značně demonizován a je na něj pohlíženo jako na překážku k hodnotám, které jsou v komunitě stavěny do popředí jako svoboda, otevřenost, důvěra, rovnost a soudržnost. Každý z respondentů poté zastával vlastní životní filosofii, která se však ve větší míře do činnosti v komunitě nepromítala. Lze se tedy domnívat, že respondenti striktně odlišují fyzický svět od toho virtuálního a že hodnoty, které zastávají ve warez scéně jsou důsledkem situačních faktorů, tedy aktivitou na fórech a vzájemnou komunikací v komunitě. Výjimku tvoří členové The Scene, pro které je warez scéna prostorem pro realizaci jejich ambicí a působení v jejích vrcholných strukturách je určitou praxí pro jejich možné budoucí a oficiální projekty.

### 5.2.2 Limits

Veškeré zjištěné výsledky nelze generalizovat na celou warez komunitu, což však ani není cílem kvalitativní studie. Absence demografických údajů vyplývá z jedné z charakteristik warez scény a to z nedůvěry vůči outsiderům, nijak výjimečné není ani zcela paranoidní chování. Pro získání výzkumných dat, tak bylo naprosto nutné udělat několik ústupků a uzpůsobit kostru klasického kvalitativního výzkumu této atypické komunitě, avšak stylem, který by nezhodnotil získaná data. Už přípravná fáze ukázala, že existují rozdíly mezi jednotlivými diskuzními skupinami. Tyto rozdíly se odvíjejí od přístupu na určité části fóra, který může být podmíněn platbou nebo reputací. Odlišnosti nalezneme i v množství a druhu „mimopirátských“ aktivit nebo využívání a propagování konkrétních file hostingových služeb.

Za další mohlo dojít ke vlivům některých intervenujících proměnných. Na straně výzkumníka se může vyskytnout experimenter bias<sup>34</sup> způsobený existencí výzkumů kriminologických nebo právních ze své podstaty antagonistických. Téma výzkumu a téma pirátství obecně je ožehavým tématem a většina členů komunit může být pod tlakem ze strany

---

<sup>33</sup> OSA (Ochranný svaz autorský pro práva k dílům hudebním) – spolek působící na území ČR, který zastupuje vlastníky autorských práv k hudebním dílům.

IFPI (International Federation of the Phonographic Industry) – nezisková mezinárodní organizace reprezentující hudební průmysl.

MPAA (The Motion Picture Association of America) – americká nezisková organizace reprezentující hudební průmysl s vlivem i mimo hranice Spojených států.

<sup>34</sup> Experimenter bias – je forma reakce a nevědomého ovlivňování výzkumného procesu založené na očekáváních spojených s konkrétním předmětem studia.

okolí. Na straně respondentů se tak lze setkat s desirabilitou, tedy tendencemi jevit se výzkumníkovi v lepším světle.

Ke zkreslení výsledků nepochybně mohl přispět i neosobní kontakt. Polostrukturovaný rozhovor byl veden pouze elektronicky a nebylo možné ohlídat, za jakých podmínek respondenti odpovídali nebo kdy byli přerušováni. Online dotazování neumožňuje non-verbálně povzbuzovat respondenty a zprostředkovat emotivní či empatickou komunikaci. Někteří respondenti taktéž nemusí mít v online prostředí pocit, že jsou seriózně zpovídati (Hine, 2000).

### **5.2.3 Možnosti**

Pro další potenciální výzkumy v této oblasti bych rád navrhl několik zlepšení. První se týká tzv. lurkingu neboli šmírování, na první pohled nelichotivé praktiky, která je však jak v odborné literatuře (Hine, 2000), tak v rámci rozličných online komunit oceňována (viz. Úvodní citát teoretické části). Lurking je unikátní možnost, jak se s odstupem seznámit se studovanou komunitou a vstřebat většinu jejího aktuálního i archivovaného života. Sám jsem ale přesvědčil, že samotný lurking není dostačující, a proto je naprosto nutné se do komunity začlenit aktivní participací. Pokud bych měl tvrdit, že tak lze učinit jen ilegální činností, pouze bych rozšiřoval další z všeobecně známých mýtů. Jednotlivá fóra samozřejmě nabízejí množství každodenních aktivit pro své členy, od výuky programování až po daňové poradenství. Výzkumník tak má možnost účastnit se dění v komunitě a skrze své příspěvky a zpětnou vazbu budovat vlastní reputaci. Ta je pro ostatní členy vyjádřena systémem hodnot, o kterých již byla řeč.

I přes některé výše zmíněné nedostatky se jako nejlepší metoda stále jeví virtuální podoba polostrukturovaného rozhovoru, která umožňuje lidem už tak navyklým na online komunikaci lépe vyjádřit svoji zkušenost. Komunikace v reálném čase činí proces spontánním a soustředěným, komunikace asynchronní pak umožňuje dohledávat informace, reflektovat či revidovat (Crichton & Kinash, 2003).

Vzhledem k potížím, které jsme měli s popisem kyberprostoru, nám diskuzní fóra umožňují alespoň částečně definovat hranice etnografického prostoru skrze jejich grafické rozhraní. Zároveň je nutné zjišťovat, jak tento prostor konceptualizují jeho členové a jak se do něj promítá jejich offline zkušenost. Stejně se lze zamýšlet i nad identitou, a způsoby, jakými je v tomto prostoru projektována a vyjednávána. A v neposlední řadě musí mít výzkumník stále na paměti anonymitu a informovaný souhlas. Vždy bude vhodnější odhalit dopodrobna

své intence a seznámit uživatele s projektem výzkumu, než skrytě vyzvídat data s vidinou autentičtějších odpovědí. V případech takto ožehavých témat je nutné o každé informaci a každé citaci, ať je veřejně přístupná či ne, hlouběji přemýšlet a rozhodnout, jakým způsobem ji sdělit, aby nedošlo k uživatelské újmě. Anonymizace přezdívek a webových adres spojených s konkrétními výzkumy je pak naprostou samozřejmostí (Steinmetz, 2012).

Závěrem je nutné i přese všechnu detailní přípravu očekávat nedůvěru ze strany členů warez scény. Z vlastní zkušenosti vím, že výzkumník bude mnohdy zesměšňován, častován sarkastickými poznámkami nebo rovnou dostane BAN<sup>35</sup>. Naskytnou se i technologické obtíže. Diskuzní fóra mohou být zablokována, a to buď v rámci konkurenčního boje, nebo cílenými protipirátskými kampaněmi. Je tak nutné vytvořit si asertivní a průbojnou osobnost, prokázat alespoň průměrné technologické znalosti, vystupovat sebevědomě, ale zároveň s respektem a pochopením.

#### **5.2.4 Další směr výzkumu**

Výsledky odhalují i některá témata pro možný budoucí výzkum v této oblasti. Řeč již byla o rozdílech v motivacích a hodnotách členů konkrétních proudů warez scény. Jako nejlepší se jeví zobecňující rozdělení na směr P2P a The Scene. O jejich charakteristikách a vzájemném vztahu již bylo pojednáno v teoretické části práce. Možný výzkum by ale mohl tyto rozdíly empiricky podložit a aktualizovat.

Druhým možným nosným tématem je detailnější sémiotická analýza obsahů rozhovorů, které by cílily na citlivá a „žhavá“ témata týkající se pirátské komunity ve snaze odhalit sentiment v odpovědích respondentů.

Poslední námět výzkumu by mohl reflektovat některé hlasy respondentů hovořících o „konci warezu“ a „úpadku“. Je možné, že se současné sociální vazby pirátských komunit zakládají zčásti i na určité nostalgické vzpomínky na časy minulé a bylo by tak zajímavé zjistit, jak členové vymezují jednotlivá časová období své pokud možno dlouholeté činnosti, jaké mezi vnímají rozdíly a odkud mohou tyto rozdíly pramenit. Zda jde o rozměňování sociálních vztahů nebo tlak nových forem mediální distribuce.

---

<sup>35</sup> Z angl. banned – zakázat. Jde o vyhoštění z komunity a zablokování přístupu na diskuzní fórum.



## Závěr

*„If I had to do it over again, I would absolutely not get involved with the scene.“*

- Chris „bigrar“ Tresco

Popsat vyčerpávajícím způsobem pirátskou scénu a mít na konci pocit, že jsme teprve na začátku, je dokladem toho, že má warez nesporné kouzlo a potenciál, které bylo dlouhou dobu složité objevit. S touto prací jsme vstoupili do postranní uličky kyberprostoru, která se může zdát nebezpečnou a nepřátelskou, popravdě jsme ale stále na dohled od hlavního bulváru, mezi lidmi, z nichž někteří nás opatrně vítají, další respektují a mnoho ignoruje. Mapě ke dveřím skutečné Scény chybí legenda a mnoho cest je slepých nebo záměrně matoucích. Bylo by zřejmě hloupé otočit se a odejít, prozatím tedy alespoň budeme reflektovat dosavadní vodítka.

Ukázalo se, že virtuální prostor je jen dalším z míst, kde může probíhat několik staletí dlouhý pirátský boj. Scéna, která se v něm vytvořila, od počátku bojuje se silným vnitřním pnutím. Její členové jsou postaveni tváří v tvář neskutečným možnostem a výzvám, ke kterým se neupnuli povrchově, jak by se mohlo od „prostého“ virtuálního prostoru očekávat, ale vytvořili okolo nich kulturu, která říká „nějakou chvíli se zdržíme“. Na druhé straně ale stojí neoddiskutovatelné ilegální praktiky hraničící s organizovaným zločinem. Nezáleží na tom, zda taková zločinnost vznikla souběžně se zrodem warez scény nebo jí byla připsána dodatečně. Nezáleží ani na tom, zda mohly existovat scénáře, ve kterých by instituce pohotově zareagovaly a scénu i s jejími inovacemi spolkly. Nic takového se nestalo a jako jeden z důsledků je tato práce.

Chris Tresco, vůdčí osobnost skupiny DoD a oběť policejních razíí z počátku tohoto tisíciletí řekl, že by si napodruhé se scénou nezačal. Měl na mysli The Scene, uzavřené společenství těch nejrychlejších a nejzásadovějších pirátů. Doufám, že moje práce nabídne několik nových směrů, jak k současnému digitálnímu pirátství přistupovat. Nabízí se psychologické, obrazové či kulturní perspektivy. Já osobně, pokud budu mít příležitost vrátit se k tématu napodruhé, neuposlechnu Trescovu radu a pokusím se proniknout do The Scene ještě hlouběji. Je na ní totiž něco exotického a vzrušujícího. Možná je to ta samá věc, která k sobě vtahuje i samotné piráty. Uvidíme...

## Seznam použité literatury

- Alhlak, B. A., Ramakrisnan, P., Hameed, Z. S., & Mohseni, H. R. (2012). Video Conference: Integrated Tool for Identifying CSF in Education Development in UiTM. *Procedia*, 67, s. 102-113.
- Arvanitakis, J., & Fredriksson, M. (Eds.). (2014). *Piracy: Leakages from Modernity*. Sacramento, California: Litwin Books.
- Bagchi, K., Kirs, P., & Cervený, R. (2006). Global Software Piracy: Can Economic Factors Alone Explain the Trend. *Communications Of Acm*, 49(6), s. 70-75.
- Baloch, R. (2015). *Ethical Hacking and Penetration Testing Guide*. Boca Raton: CRC Press.
- Barak, A. (Ed.). (2008). *Psychological Aspects of Cyberspace: Theory, Research, Applications*. New York: Cambridge University Press.
- Bell, D. (2001). *An introduction to cybercultures*. London: Routledge.
- Bell, D. (2007). *Cyberculture theorists Manuel Castells and Donna Haraway (Reprint.)*. London: Routledge.
- Bell, D., & Kennedy, B. M. (Eds.). (2001). *The cybercultures reader (Reprinted.)*. London: Routledge.
- Benson-Allott, C. A. (2013). *Killer Tapes and Shattered Screens: Video Spectatorship from VHS to File Sharing*. Berkeley: University of California Press.
- Bhattacharjee, A. (2002). Individual Trust in Online Firms: Scale Development and Initial Test. *Journal Of Management Information Systems*, 19(1), s. 211 - 241.
- Blankfield, S., & Stevenson, I. (2012). Towards a Digital Spine: The Technological Methods that UK and US Publishers are Using to Tackle the Growing Challenge of E-Book Piracy. *Publishing Research Quarterly*, 28(2), s. 79-92.
- Bottomley, S. (2014). Patent Cases in the Court of Chancery, 1714-58. *The Journal Of Legal History*, 35(1), s. 27-43.
- Bric, M. J. (2013). Mathew Carey, Ireland, and the “Empire for Liberty” in America. *Early American Studies*.

- Brice, A. (2011). Interview with a cracker [Online]. In Successful Software: ...requires more than just good programming. Retrieved from <http://successfulsoftware.net/2011/04/07/interview-with-a-cracker/>
- Buttorrent. (2014). Where do warez scene groups release their content first? [Online]. In Reddit. Retrieved from [http://www.reddit.com/r/trackers/comments/2n3z51/where\\_do\\_warez\\_scene\\_groups\\_release\\_their\\_content/](http://www.reddit.com/r/trackers/comments/2n3z51/where_do_warez_scene_groups_release_their_content/)
- Castells, M., & Cardoso, G. (Eds.). (2013). Piracy Cultures: How a Growing Portion of the Global Population is Building Media Relationships Through Alternate Channels of Obtaining Content. University of Southern California: USC Annenberg Press.
- Cesareo, L. (2016). Counterfeiting and Piracy: A Comprehensive Literature Review. Springer.
- Coe, T. (2015). Where is the origin of cyber? [Online]. In Oxford Dictionaries. Oxford University Press. Retrieved from <http://blog.oxforddictionaries.com/2015/03/cyborgs-cyberspace-csi-cyber/>
- Computer art scene. (2001-). Computer art scene [Online]. In Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Retrieved from [http://en.wikipedia.org/wiki/Computer\\_art\\_scene](http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_art_scene)
- Cox, J., & Collins, A. (2014). Sailing in the same ship? Differences in factors motivating piracy of music and movie content. *Journal Of Behavioral And Experimental Economics*, 50, s. 70-76.
- Craig, P., Honick, R., & Burnett, M. (2005). Software Piracy Exposed. Rockland, Mass.: Syngress.
- Crichton, S., & Kinash, S. (2003). Virtual Ethnography: Interactive Interviewing Online as Method [Online]. *Canadian Journal Of Learning And Technology*, 29(2). Retrieved from <http://www.cjlt.ca/index.php/cjlt/article/view/40/37>
- Çubukçu, H., & Kutlu, Ö. (2013). Computer Mediated Communication: An Observation on Gender in Chat Rooms. *Procedia*, 70, s. 724-730.

- Cucoş, C., & Ceobanu, C. (2009). Virtues and Intercultural Dimensions of Cyberculture. *Buletinul, LXI*(2), s. 1-11.
- Cumbrowski, C. (2014 20). ASCII Art Academy: Articles and Tutorials [Online]. Retrieved June 01, 2016, from <http://roysac.com/learn/default.html>
- Cummings, A. S. (2013). The Bootleg South: The Geography of Music Piracy in the 1970s. *Southern Cultures*, s. 82-97.
- Curran, J., Fenton, N., & Freedman, D. (2012). *Misunderstanding the Internet*. New York: Routledge.
- Décary-Héту, D. (2014). Police Operations 3.0: On the Impact and Policy Implications of Police Operations on the Warez Scene. *Policy & Internet*, 6(3), s. 315-340.
- Décary-Héту, D., Morselli, C., & Leman-Langlois, S. (2012). Welcome to the Scene: A Study of Social Organization and Recognition among Warez Hackers. *Journal Of Research In Crime And Delinquency*, 49(3), s. 359-382.
- Dodge, M., & Kitchin, R. (2001). *The atlas of cyberspace*. New York: Pearson Education.
- Donovan, J. (2016). 'Can you hear me now?' Phreaking the party line from operators to occupy. *Information, Communication*, 19(5), s. 601-617.
- Driscoll, K., & Diaz, J. (2009). Endless loop: A brief history of chiptunes. *Transformative Works And Cultures*, (2).
- Dupont, B., Côté, A. -M., Savine, C., & Décary-Héту, D. (2016). The ecology of trust among hackers. *Global Crime*, 17(2), s. 129-151.
- Eckstein, L., & Schwarz, A. (2014). *Postcolonial Piracy: Media Distribution and Cultural Production in the Global South*. London: Bloomsbury Academic.
- El Harbi, S., Grolleau, G., & Bekir, I. (2014). Substituting piracy with a pay-what-you-want option: does it make sense? *European Journal Of Law And Economics*, 37(2), s. 277-297.
- Falkvinge, R. (2013). Movie Subtitle Fansite Raided By Copyright Industry And Police [Online]. In Falkvinge&Co. on Infopolicy. Retrieved from <http://falkvinge.net/2013/07/10/fan-subtitle-site-raided-by-copyright-industry-aided-by-police/>

Feather, J. (1994). Publishing, piracy, and politics: An Historical Study of Copyright in Britain. New York, N.Y.: Mansell.

Felinto, E. (2011). In Search of Lost Time: The Theft of History in Cyberculture and the Challenges of Media Theory. *Matrizes*, 4(2), s. 43-55.

Ferjenčík, J. (2000). Úvod do metodologie psychologického výzkumu: jak zkoumat lidskou duši. Praha: Portál.

Frantsvog, D. A. (2012). All Rights Reversed: Study Of Copyleft, Open-Source, And Open-Content Licensing. *Contemporary Issues In Education Research*, 5(1), s. 15-22.

Garner, B. A. (Ed.). (2009). Black's Law Dictionary (9 ed.). St. Paul: West.

Global Games Market Will Reach 102.9 Billion In 2017. (2014). Global Games Market Will Reach 102.9 Billion In 2017 [Online]. In Newzoo. Retrieved from <http://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-will-reach-102-9-billion-2017-2/>

Goel, R. K., & Nelson, M. A. (2012). Shadow economy and international software piracy. *Applied Financial Economics*, 22, s. 1951-1959.

Goldman, E. (2005). The Law of Warez Trading. *Journal Of Internet Law*, s. 3-11.

Gomes, N. D., Cerqueira, P. A., & Almeida, L. A. (2015). A survey on software piracy empirical literature: Stylized facts and theory. *Information Economics And Policy*, 32, s. 29-37.

Green, D. (1995). Demo or Die! [Online]. In Wired. Retrieved from <http://www.wired.com/1995/07/democoders/>

Hakken, D. (2005). The Knowledge Landscapes of Cyberspace. New York: Routledge.

Hendl, J. (2005). Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace (1st ed.). Praha: Portál.

Hendler, J., Shadbolt, N., Hall, W., Berners-Lee, T., & Weitzner, D. (2008). Web Science: An Interdisciplinary Approach to Understanding the Web. *Communications Of The Acm*, 51(7), s. 60-69.

Hesmondhalgh, D. (2005). Subcultures, Scenes or Tribes? None of the Above. *Journal Of Youth Studies*, 8(1), s. 21-40.

- Hilderbrand, L. (2009). *Inherent Vice: Bootleg Histories of Videotape and Copyright*. Durham: Duke University Press.
- Hill, J., & Marion, N. E. (2016). *Introduction to Cybercrime: Computer Crimes, Laws, and Policing in the 21st Century*. Santa Barbara, CA: Praeger.
- Hinduja, S. (2006). *Music Piracy and Crime Theory*. New York: LFB Scholarly Pub. LLC.
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. Thousand Oaks, Calif.: SAGE.
- Holm, P. (2014). Piracy on the simulated seas: the computer games industry's non-legal approaches to fighting illegal downloads of games. *Information & Communications Technology Law*, 23(1), s. 61-76.
- Hong, S. -H. (2013). Measuring the Effect of Napster on Recorded Music Sales: Difference-In-Differences Estimates Under Compositional Changes. *Journal Of Applied Econometrics*, 28(2), s. 297-324.
- Hsu, J. (2008). Innovative Technologies for Education and Learning: Education and Knowledge-Oriented Applications of Blogs, Wikis, Podcasts, and More. *International Journal Of Web - Based Learning And Teaching Technologies*, 3(3), s. 62-81.
- Hsu, J. L., & Chang, L. C. -Y. (2014). Unauthorised e-book downloading of students in higher education. *Educational Studies*, 41(3), s. 268-271.
- Huizing, A., & van der Wal, J. A. (2014). Explaining the rise and Fall of the Warez MP3 scene: An empirical account from the inside. *First Monday*, 19(10).
- Chavarria, J. A., & Anderson, R. D. (2014). Revisiting Software Piracy Using Globe Cultural Practices. *Academy Of Information And Management Sciences Journal*, 17(1), s. 101-121.
- Chawki, M., Darwish, A., Ayoub Khan, M., & Tyagi, S. (2015). *Cybercrime, Digital Forensics and Jurisdiction*. Springer.
- Chellappa, R. K., & Shivendu, S. (2003). Economic Implications of Variable Technology Standards for Movie Piracy in a Global Context. *Journat Of Management Information Systems*, 20(2), s. 137-168.
- Internet. (2001-). Internet [Online]. In *Wikipedia: the free encyclopedia*. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Retrieved from <http://en.wikipedia.org/wiki/Internet>

- Ji, S. W. (2007). Piracy Impact on the Theatrical Movie Industry. Paper Presented At The Annual Meeting Of The International Communication Association, Tba, San Francisco, Ca.
- Johns, A. (2009). Piracy: The Intellectual Property Wars from Gutenberg to Gates. Chicago: University of Chicago Press.
- Karaganis, J. (Ed.). (2011). Media Piracy in Emerging Economies. New York, NY: Social Science Research Council.
- Katz, J. (2000). Geeks: How Two Lost Boys Rode the Internet out of Idaho. New York: Villard Books.
- Krawczyk, M., Tyrowicz, J., Kukla-Gryz, A., & Hardy, W. (2014). "Piracy is not theft!" Is it just students who think so? *Journal Of Behavioral And Experimental Economics*, (54), s. 32-39.
- Kroeber, A. L., & Kluckhohn, C. (1952). Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions. *Peabody Museum Of American Archaeology And Ethnology*, 47(1).
- 10g0ut. (2014). What does the term "internal rip" mean? [Online]. In Reddit. Retrieved from [http://www.reddit.com/r/trackers/comments/22twle/what\\_does\\_the\\_term\\_internal\\_rip\\_mean/](http://www.reddit.com/r/trackers/comments/22twle/what_does_the_term_internal_rip_mean/)
- Lambert, E. (2016). The Fourth Age of the Internet - the Internet of Things [Online]. In Ericlambert.net. Retrieved from <http://ericlambert.net/blog/fourth-age-of-the-internet/>
- Lambert, K. S. (2006). Unflagging Television Piracy: How Piracy of Japanese Television Programming in East Asia Portends Failure for a U.S. Broadcast Flag. *Texas Law Review*, 84(5), s. 1317-1346.
- Lambert, L. (2005). The Internet: A Historical Encyclopedia. (H. W. Poole, Ed.). Santa Barbara, Calif.: ABC-CLIO.
- Lang, K., Shang, R., & Vragov, R. (2015). Consumer Co-creation of Digital Culture Products: Business Threat or New Opportunity? *Journal Of The Association For Information Systems*, 16(9), s. 766-798.
- Lawrence, E. (2015). Everything is a Recommendation Netflix, Altgenres and the Construction of Taste. *Knowl. Org.*, 42(5), s. 358-364.

- Lessig, L. (2004). *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*. New York: Penguin Books.
- Leuf, B. (2002). *Peer to Peer: Collaboration and Sharing over the Internet*. Boston: Addison-Wesley.
- Li, X. (2015). Cyberspace and the Informed Rationality of Law. *Revista Română De Sociologie*, XXVI(1-2), s. 3 - 27.
- Lima, C. A., Moreira, D. G., & Calazans, J. C. (2015). Netflix and the maintenance of television genres out of the flow. *Matrizes*, 9(2), s. 237-255.
- Luczaj, K., Holy-Luczaj, M., & Cwiek-Rogalska, K. (2014). Fansubbers. The case of the Czech Republic and Poland. *Journal Of Comparative Research In Anthropology And Sociology*, 5(2), s. 175-198.
- Lysloff, R. T. A., & Gay, L. C. (Eds.). (2003). *Music and Technoculture*. Middletown, Conn.: Wesleyan University Press.
- Maigret, N., & Roszkowska, M. (Eds.). (2015). *The Pirate Book*. Ljubljana: Aksioma.
- Manovich, L. (2000). *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- MarcusA. (2004). Warez D00dz [Online]. In *Urban Dictionary*. Retrieved from <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=warez+d00dz>
- Mattar, Y. (2008). Perceptions and (re)presentations of familiarity and foreignness: The cultural politics of translation in the subtitling of Japanese animation by fans. *Leisure/loisir*, 32(2), s. 353-378.
- Maxvell, A. (2007). Interview with a Warez Scene Releaser [Online]. In *TorrentFreak*. Retrieved from <http://torrentfreak.com/interview-with-a-warez-scene-releaser/>
- Maxvell, A. (2007). Top Pirate Reveals Warez Scene Secrets, Attracts MPAA Lawyer's Attention [Online]. In *TorrentFreak*. Retrieved from <http://torrentfreak.com/top-pirate-reveals-warez-scene-secrets-071119/>
- Maxvell, A. (2012). Student Fined For Running Movie & TV Show Subtitle Downloading Site [Online]. In *TorrentFreak*. Retrieved from <http://torrentfreak.com/student-fined-for-running-movie-tv-show-subtitle-download-site-120608/>



McCandles, D. (1997). Warez Wars [Online]. Wired. Retrieved from <http://www.wired.com/1997/04/ff-warez/>

McCandles, D. Warez Wars.

McKenzie, J., & Walls, W. D. (2016). File Sharing and Film Revenues: Estimates of Sales Displacement at the Box Office. *The B.e. Journal Of Economic Analysis*, 16(1)

Medina, M., Herrero, M., & Etayo, C. (2015). The impact of digitalization on the strategies of pay TV in Spain. *Revista Latina De Comunicación Social*, (70), s. 252-269.

Morozov, E. (2011). *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom* (1st ed.). New York: Public Affairs.

Morris, J. W., & Powers, D. (2015). Control, curation and musical experience in streaming music services. *Creative Industries Journal*, 8(2), s. 106-122.

Nakonečný, M. (2009). *Sociální psychologie* (Vyd. 2., rozš. a přeprac.). Praha: Academia.

Nasser, S. (2014). Cultural Identity and Globalization. *Value Inquiry Book Series*, 276, s. 116-118.

Nielsen, S. C. (2012). Pursuing Security in Cyberspace: Strategic and Organizational Challenges. *Orbis*, 56(3), s. 336-356.

Nill, A., Schibrowsky, J., & Peltier, J. W. (2010). Factors That Influence Software Piracy: A View from Germany. *Communications Of The Acm*, 53(6), s. 131-134.

Nolen-Hoeksema, S. (2012). *Psychologie Atkinsonové a Hilgarda* (Vyd. 3., přeprac.). Praha: Portál.

Norton, A. (2016). Hang On.. 3DM Now Suggest They've Cracked Denuvo [Online]. In *TorrentFreak*. Retrieved from <http://torrentfreak.com/hang-on-3dm-now-suggest-theyve-cracked-denuvo-160211/>

Norton, A. (2016). No More Pirated Games in Two Years, Cracking Group Warns [Online]. In *TorrentFreak.com*. Retrieved from <http://torrentfreak.com/no-more-pirate-games-in-two-years-group-warns-160106/>

- Norton, A. (2016). Pirate Group Suspends New Cracks to Measure Impact on Sales [Online]. In TorrentFreak. Retrieved from <http://torrentfreak.com/pirate-group-suspends-new-cracks-to-measure-impact-on-sales-160206/>
- Nuncio, R. (2012). Exploring Cybercultures: Critical and Constructivist Studies on the Internet. *Asia-Pacific Social Science Review*, 12(2), s. 62-71.
- Official Nuke Council 2008. (2008). Official Nuke Council 2008 [Online]. Retrieved June 01, 2016, from [http://scenerules.org/p.html?id=2008\\_NC.nfo](http://scenerules.org/p.html?id=2008_NC.nfo)
- Okleshen, C., & Grossbart, S. (1998). Usenet Groups, Virtual Community and Consumer Behaviors. *Advances In Consumer Research*, 25, s. 276-282.
- Pérez-González, L. (2013). Amateur subtitling as immaterial labour in digital media culture: An emerging paradigm of civic engagement. *Convergence: The International Journal Of Research Into New Media Technologies*, 19(2), s. 157-175.
- Phau, I., Teah, M., & Lwin, M. (2014). Pirating Pirates of the Caribbean: The Curse of Cyberspace. *Journal Of Marketing Management*, 30(3-4), s. 312-333.
- Plháková, A. (2011). *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia.
- Png, I. P. L. (2010). On the reliability of software piracy statistics. *Electronic Commerce Research And Applications*, 9, s. 365-373.
- Purchase, R. (2011). How Bad is PC Piracy Really? [Online]. In Eurogamer.net. Retrieved from <http://www.eurogamer.net/articles/2011-09-30-how-bad-is-pc-piracy-really-article>
- Rehn, A. (2004). The politics of contraband: The honor economies of the warez scene. *Journal Of Socio-Economics*, 33, s. 359-374.
- Reunanen, M. (2014). How Those Crackers Became Us Demosceners. *Widerscreen*, 1(2).
- Reunanen, M., Wasiak, P., & Botz, D. (2015). Crack Intros: Piracy, Creativity, and Communication. *International Journal Of Communication*, 9, s. 798-817.
- Rob, R., & Waldfogel, J. (2007). Piracy on the Silver Screen. *The Journal Of Industrial Economics*, 55(3), s. 379-395.
- Robertson, A. (2015). Internet Piracy of Sports Broadcasts: Finding the Solution in The United Kingdom and United States. *Marquette Sports Law Review*, 25(2), s. 469-490.

- Roy/SAC. (2000). Roy/SAC [Online]. Retrieved June 01, 2016, from <http://www.roysac.com/sac.html>
- Sanchez, J. (2009). *Implementing Second Life: Ideas, Challenges and Innovations*. S.I.: Ala Editions.
- Scene vs. Internal. (2011). Scene vs. Internal [Online]. In *TorrentInvites: What Are Your Dreams?*. Retrieved from <http://www.torrent-invites.com/showthread.php?t=95077>
- Shawon191. (2014). Response from Skidrow about cracking Dragon Age Inquisition [Online]. In *Banglagamer.com*. Retrieved from <http://banglagamer.com/showthread.php?104864-Response-from-Skidrow-about-cracking-Dragon-Age-Inquisition&p=655746&viewfull=1#post655746>
- Schoorman, F. D., Mayer, R. C., & Davis, J. H. (2007). An Integrative Model of Organizational Trust: Past, Present, and Future. *Academy Of Management Review*, 32(2), s. 344-354.
- Sinnreich, A. (2013). *The Piracy Crusade: How the Music Industry's War on Sharing Destroys Markets and Erodes Civil Liberties*. Amherst: University of Massachusetts Press.
- Smith, M. D., & Telang, R. (2009). Competing with Free: The Impact of Movie Broadcasts on DVD Sales and Internet Piracy. *Mis Quarterly*, 33(2), s. 321-338.
- Spoof, R. E. (2013). *Without Copyrights: Piracy, Publishing, and the Public Domain*. New York: Oxford University Press.
- Star Wars The Force Awakens 2015 TS x264-Standard. (2016). Star Wars The Force Awakens 2015 TS x264-Standard [Online]. In *RapidMoviez*. Retrieved from <http://rapidmoviez.com/release/star-wars-the-force-awakens-2015-ts-x264-standard>
- Steinmetz, K. F. (2012). Message Received: Virtual Ethnography in Online Message Boards. *International Journal Of Qualitative Methods*, 11(1), s. 26-39.
- Steinmetz, K. F., & Tunnell, K. D. (2013). Under the Pixelated Jolly Roger: A Study of On-Line Pirates. *Deviant Behavior*, 34(1), s. 53-67.
- Stevenson, R. L. (1994). *Treasure Island* [Online]. The Project Gutenberg. Retrieved from <http://www.gutenberg.org/ebooks/120>

Strangelove, M. (2015). *Post-TV: Piracy, Cord-Cutting, and the Future of Television*. Toronto: University of Toronto Press.

Strauss, A. L., & Corbin, J. M. (1999). *Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie* (1st ed.). Boskovice: Albert.

Šotolová, J. (2011). *Amatérský překlad titulků k francouzským filmům* [Online]. Praha. Retrieved from <http://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/89648/?lang=en>

Švaříček, R., & Šed'ová, K. (2014). *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách* (Vyd. 2.). Praha: Portál.

Taylor, S. (2009). *E-mail etiquette: A fresh look at dealing effectively with e-mail, developing great style, and writing clear, concise messages*. Singapore: Marshall Cavendish Business.

Thampi, S. M., Bhargava, B., & Atrey, P. K. (Eds.). (2013). *Managing Trust in Cyberspace*. Hoboken: Taylor and Francis.

The 2014 Complete Bluray Releasing Standards. (2014). *The 2014 Complete Bluray Releasing Standards* [Online]. Retrieved June 01, 2016, from [http://scenerules.org/p.html?id=2014\\_BLURAY.nfo](http://scenerules.org/p.html?id=2014_BLURAY.nfo)

The warez scene hierarchy. (2009). *The warez scene hierarchy* [Online]. In Scene Group List. Retrieved from [http://scenegrouplist.com/scene\\_info\\_About\\_the\\_scene\\_tsh.php](http://scenegrouplist.com/scene_info_About_the_scene_tsh.php)

TheFall3n. (2010). *P2P vs Scene: Explained - By: xxxOBSCENExxx* [Online]. In TorrentInvites. Retrieved from <http://torrentinvites.org/f23/p2p-vs-scene-explained-xxxobscenexxx-6254/>

Trixter. (2008). *From Courier To Supplier* [Online]. In Oldskooler Ramblings: the unlikely child born of the home computer wars. Retrieved from <http://trixter.oldskool.org/2008/07/21/from-courier-to-supplier/>

Václavík, L. (2013). *Překlad je warez. Čeští distributoři mažou soubory ze serveru titulky.com* [Online]. In Cnews.cz. Extra Publishing s. r. o. Retrieved from <http://www.cnews.cz/preklad-je-warez-cesti-distributori-mazou-soubory-ze-serveru-titulkycom>

Vermesan, O., & Friess, P. (2013). Internet of Things: Converging Technologies for Smart Environments and Integrated Ecosystems. Aalborg: River Publishers.

Výrost, J., & Slaměník, I. (2008). Sociální psychologie (2., přeprac. a rozš. vyd.). Praha: Grada.

Wadi, M. (2016). Eliminate DENUVO Anti-Tamper Technology!! [Online]. In Change.org. Retrieved from <http://www.change.org/p/denuvo-software-solutions-gmbh-games-publishers-ea-games-square-enix-warner-bros-eliminate-denuvo-anti-tamper-technology>

Waldfogel, J. (2012). Music Piracy and Its Effects on Demand, Supply, and Welfare. The National Bureau Of Economic Research, s. 91-109.

Wang, W. (2004). Steal This File Sharing Book: What They Won't Tell You About File Sharing. San Francisco: No Starch Press.

WarezFAQ. (1996). WarezFAQ [Online]. Retrieved May 20, 2016, from <http://www.warezfaq.com/first.htm>

Wellman, B., & Haythornthwaite, C. A. (Eds.). (2002). The Internet in Everyday Life. Malden, MA, USA: Blackwell Pub.

What Does "INTERNAL" Mean? (2008). What Does "INTERNAL" Mean? [Online]. In Scene Lingo: Definitions from the "Scene"!. Retrieved from <http://scenelingo.wordpress.com/2008/07/16/what-does-internal-mean/>

What Does "NUKED" Mean? (2008). What Does "NUKED" Mean? [Online]. In Scene Lingo: Definitions from the "Scene"!. Retrieved from <http://scenelingo.wordpress.com/2008/07/16/what-does-nuked-mean/>

What is Warez. (1996). What is Warez [Online]. Retrieved May 20, 2016, from [http://www.warezfaq.com/what\\_is\\_warez.htm](http://www.warezfaq.com/what_is_warez.htm)

What Is: What is NFO? (1996). What Is: What is NFO? [Online]. Retrieved May 20, 2016, from [http://www.warezfaq.com/what\\_is.htm#What\\_is\\_NFO](http://www.warezfaq.com/what_is.htm#What_is_NFO)

What Is: What Is RIP? (1996). What Is: What Is RIP? [Online]. Retrieved May 20, 2016, from [http://www.warezfaq.com/what\\_is.htm#What\\_is\\_RIP](http://www.warezfaq.com/what_is.htm#What_is_RIP)

Witt, S. (2015). *How Music Got Free: The End of An Industry, The Turn of the Century, and The Patient Zero of Piracy*. New York: Viking.

Yeo, G. (2013). Trust and context in cyberspace. *Archives & Records*, 34(2), s. 214-234.

Zepeda, L. M. (2002). *A&M Records, Inc. v. Napster, Inc.* *Berkeley Technology Law Journal*, 17(71), s. 71-90.

## **Seznam externích příloh**

Příloha I. – Seznam kategorií s četností jejich výskytu

Příloha II. – Obrazové materiály

Příloha III. – Ukázkový rozhovor s respondentem CZ #14